no.193
1982年8/1
アミューズメント通信
AUGUST 1, 1982

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥7200; Overseas (air mail) -US$60.00 per year.

毎月2回（1日・15日）発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9-16（山名ビル）　☎06(314)0309　定価300円　年間購読料7,200円（送料共）

第20回AMショー　出展80社の規模

7月15日締切りで判明、小間削減は必至

調整を進め―― 6日に小間決定

第20回アミューズメントマシン（AM）ショーの出展社は全部で八十社（昨年七十一社）、申し込み小間数と面積割は六百三十五小間と約千三百三十平方㍍となり、昨年を上回る規模となることが判明した。

第20回AMショーはJAMMA、NAO、JAPEAの三協会共催（三協会共催という形は今回が最後の予定）で、九月三十日から三日間、東京晴海の国際貿易センター新館一、二階で開かれることになっている。同ショーは三協会から派遣された委員で構成されるショー委員会とショー実行委員会によって企画、運営が進められている。今回はとくに、〝Gマシン〟排除など一段と「出展取扱規定」の内容が増え、出展に対する規制が厳しくなったのが、特徴と言えば特徴。出展申し込みは六月中ごろ開始され、七月十五日に締切られたが、今回は申し込みに「同意書」の添付提出が義務づけられるなど、従来よりも一層手続きが多くなった。

申し込み規模が募集時の予定よりかなり大幅に上回ったことにより、小間削減は必至と見られており、八月六日の小間決定会までに調整されていく見通しとなっている。

出展社（五十音順）

アイレム㈱4、朝日エンジニアリング㈱九〇㎡、旭精工㈱6、㈱アミューズメント産業出版2、アミューズメント通信社2、㈱エスコ貿易20、㈱エフエム3、㈱エム・アイ・ピー2、大倉産業㈱4、㈱大阪テント三十二㎡、大森電気㈱10、㈱岡本製作所六〇㎡、㈱カトウ製作所2、㈱カワクス5、加賀電子㈱6、加藤鈑金工業一〇〇㎡、関西娯楽㈱3、㈱関西精機製作所8、関東娯楽工業㈱4、岐阜特機㈱2、㈲九娯貿易8、KアンドU商会2、コアランドテクノロジー㈱3、㈱コインジャーナル3、コナミ工業㈱30、㈱コニー産業1、㈲こまや製作所6、三精輪送機㈱3、サン電子㈱3、三和エレクトロニクス㈱4、・サンリツ電気㈱10、シグマ商事6、㈱ジャパンレジャー11、信水貿易㈱一〇〇㎡、㈱新日本企画30、㈱セガ・エンタープライゼス46、泉陽興業㈱七〇㎡、泉陽機工㈱三〇㎡、総合ユニコム㈱1、㈱タイトー32、タスコ㈱七十二㎡、㈱ダックマン三十二㎡、㈱ティー・アイ・エム6、㈱テーカン22、㈱データイースト㈱24、㈱東亜自動電機製作所1、㈱トーケン2、東京パブコ㈱22、東洋娯楽機㈱二二一㎡、東洋油機㈱一二〇・一九㎡、㈱ツムラ10、㈱ナムコ46、任天堂レジャーシステム㈱24、日興精機㈱2、㈱日光堂20、㈱日本コインコ1、日本娯楽機㈱3、日本物産㈱28、日邦産業㈱一六〇㎡、パーリー・サービス㈱6、㈱バリー・ジャパン3、半田機械器具㈱3、フォルテ電子㈱4、㈱フジスター3、富士電機冷機㈱1、㈱ホープ一〇〇㎡、㈲ボナンザエンタープライゼズ4、真砂工業㈱5、㈲ママ・トップ3、ミクマ産業㈱10、ミゼッティ工業㈱10、明昌特殊産業㈱一四〇㎡、㈱友栄3、㈱ユニ・エンタープライズ12、㈱ユニバーサル36、㈱ユニバーサルプレイランド10、レジャートロン工業㈱5、㈱レスター1、㈱ローラートロン3、㈱ロジテック20。

朝日エンジニアリングもAMの　ロボット分野参入

第一号は販促用の「MR―1」

朝日エンジニアリング㈱（本社大阪府泉南郡、佐原十郎社長）では、このほど販促用のマイクロロボット「MR-1」を開発、AMロボット分野に参入した。

マイクロロボット「MR-1」は同社初のAMロボットで、大阪プレーンファミリー㈱（本社尼崎）からの受注品。今後も同社では受注生産を原則とするが、貸出し用にも開発していくとのこと。

第一号機の「MR-1」は中元セールで混む大阪難波の高島屋・中元セール会場で動きまわり、親子連れで来た買物客に大変な人気となった。ロボットは高さ一・八㍍、前後左右に走行するほか、胴体が三五〇度回り、頭部が一八〇度回り、腕が動く。関節も自在で手にお盆を持ってジュースを運ぶ。

とくに頭部のVTRカメラで撮った像を胴体のモニターで映し出し、子どもたちの人気を集めた。音響関係は擬音内蔵のほか、VTR、オーディオ、FM/AM受信、トランシーバー受信を備え、万能。高島屋ではデパートの宣伝を流した。音声の強弱で口のまわりのランプが点滅をする。すべて動作はラジコンによる。

同社ではAMロボット開発に関し、大阪大学理学部の指導を得たとしており、今後はマイコン内蔵機などバラエティに富んだものを作っていく意向である。

高島屋で活躍中の朝日エンジニアリング製「MR－1」

DB確立を求め

会合重ねるJAMMA・ディストリビューター部会

メーカーとオペレーターの橋渡し役を指向するJAMMA・ディストリビューター部会（森健次郎部会長・㈱エスコ貿易）では、毎月一回会合を開きディストリビューターの存在意義や業界の体質改善などについて熱心な討議を重ねてきている。とくに今年に入りコピー排除の姿勢を強く打出し、メーカーとオペレーターに対して申し入れ事項を提出するなど精力的な活動を展開しており、八月三日には下呂温泉（一泊）でさらに深い内容の討議が行なわれることになっている。これまでの同部会の活動の主な内容は次のとおり。

メーカーに対して申し入れ事項を提出し、現在メーカーからの回答が寄せられ八月三日の会合で検討することになっている。これは価格体系の見直しや部品の規格統一などの改革案を盛り込んだ全部で十二項目にわたるもの（本紙第185号にて既報）で、同部会が昨年来検討を重ねて第八回の同部会（一月八日）でその内容を決定。そしてJAMMA第六回理事会（一月二十八日）で承認を得て同部会は二月十七日、セガ社、タイトー、ナムコ、任天堂レジャーシステムのメーカー四社を招いて直接申し入れを行ない、六月までに四社から回答を得た。それを同部会では一覧表にまとめている。

オペレーターに対する申し入れ事項が第十三回の部会（六月三日）にてとりまとめられ、JAMMA正副会長の承認を得てNAOに提出されることになっている。これは「コピー問題を考える―オリジナル尊重のよびかけ―」と題するもので、コピー問題はメーカーのみならずオペレーターも含めた業界全体の協力が必要との趣旨で、「業界のコーディネーター」を指向する同部会として独自に申し入れることになった。

また同部会では現在、ディストリビューターの基本姿勢や価格のあり方などについて種々論議がかわされているところだが、森部会長は第十三回部会（六月二日）の席で次のように述べている。

――①ディストリビューターが仮に全部の機械の販売を任されたら、現在のメーカー直販の場合のように価格安定を保てるかどうか反省したい。②ディストリビューターは将来、販売専業者として代理店販売主義にもっていきたい。そのため他業界のように二次、三次の問屋などの流通経路を確立し、正当な利幅による価格体系を立てる。③当面は現状の問題点を洗い出し、それを整理しあるべき姿を求めていきたい。

このほかコナミ工業㈱「アミダー」のコピーをめぐる問題についても、同部会は同社に対し協力することになった（三月と四月の部会）が、その後同社は基板を販売し終結した。また同部会では毎回、各メーカーの新製品についての情報交換を行なっている。

なお八月三日に開かれる第十五回会合では、コピー排除問題とGマシン対策を中心に討議されることになっている。

ディストリビューター部会・第14回会合のようす（7月2日）

TVゲーム コピー対策 JAMMA・法的保護委第2回会合で前進させる

具体的な段階

日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）の「ビデオゲームに対する法的保護に関する小委員会」（委員長＝中山隼雄氏・㈱セガ・エンタープライゼス）は六月二十三日、霞ヶ関の東海大学校友会館で第二回全体会議を開き、TVゲームのコピーヤーに対する法的対応策について、各社担当者による討論と申し合わせを行なった（出席したTVゲームメーカーは十六社）。

この"全体会議"は五月十四日の第一回会合を出発点に、以後毎月一回開催のペースで開くことになったもの。すでに文化庁においてTVゲームが第一公表年月日登録を受けるに至っており、コピーヤーに対する仮差押え、仮処分、本案訴訟（民事）、そして刑事告訴と全面的な法的対応がなされている段階だけに、この第二回会合は前回より一段と具体的な討議の場となった。

冒頭、中山委員長はTVゲームの無断コピーに対する対策は「すでに具体的対処の段階に入っている」が、コピーが完全になくなるまでねばり強く対策を進めたい、と語り"実務者レベルによる討議"に入りたいとした。従って会議は各社担当者によるコピー対策報告から開始された。

まずセガ社は西倉部長と田中弁護士が報告し、①同社TVゲーム機「ザクソン」について第一公表年月日の登録がなされたこと、②同社TVゲーム「ザクソン」の無断コピーについてジャクソングループに対して民事ならびに刑事両面で法的手続きを行なったこと（以上本紙既報）が報告され、さらに今後はコピー品を製造している工場、輸出入業者、オペレーターに対しても対処していく姿勢が強調された。

㈱タイトーの高瀬氏からは、同社TVゲーム「アルペンスキー」の無断コピーについてジャクソンに対し民事手続きをとったことが報告され（既報）、㈱ナムコの松永課長からは同社TVゲーム「ディグダグ」の無断コピーについてジャクソングループに対し民事手続きをとったことが報告された（既報）。またコナミ工業㈱の小橋専務からは同社TVゲーム「ストラテージX」の無断コピーについてダイワを民事、刑事両面で訴えていることが報告された（既報）。

盗難コピーという特殊なケースに対応しているデータイースト㈱からは堀川部長が報告に立ち、同社TVゲーム（DCシステム）「プロテニス」の無断コピー品は数社からのルートがあることが判明したが、盗品によるコピーとそれ以外のコピーなどがあり、なお調査中であるとした。同社ではコピー対抗上の専用基板の発売や広報活動でコピーヤーたちにある程度打撃を与えることができたが、そもそも盗難にあうなど社内機密保持が甘かったため業界を騒がせたことについてはお詫びしたい——と語っている。

任天堂レジャーシステム㈱では同社TVゲーム「ドンキーコング」に関して民事の法的手続きをとっていること、サン電子㈱では同社TVゲーム「カンガルー」に関して民事の法的手続きを進めていることが、とりあえず報告された（以上については判明次第報じる予定）。

"コピーヤーへの許諾禁止"と コピー対策連絡網を申し合わせ

コピーヤーに対する姿勢としては、セガ社が「同様に係争中のコピーヤーとは軽々しく和解しない」し、許諾もしない」の姿勢を強調、討議した結果「コピーヤーへの許諾はしない」ことを原則とすることで一致し、コピーヤーから許諾を強要された場合は同委員長が受けて立つことになった。この点に関し、JAMMA顧問の居林弁護士は①コピーヤーに対する許諾はすべきでない、②コピーヤーへは必らず法的手段で対処すべきである——と語っている。

コピーヤーに対する刑事告訴については、すでにいくつかの例があるが居林弁護士はここで改めてその手続きについて解説し、著作権法と不正競争防止法に基づき証拠固めと資料提出を行なったうえで、どんどん告訴すれば必らず"事件"として当局が動くことになるので、励行するよう強調した。

スポーツ新聞などでコピー品の広告が掲載されていることについては、これを放置すべきでないとの意見が強く、同委員会として「無断コピー品の広告が出た場合、権利を持つメーカーは必らずこれに対処すること」が決議された。出席各社とも、自社に無断のコピー品が出た場合すぐ調査し必らず法的措置をとることが確認された。

コピーヤーへの法的対応を円滑に進めるため、コピーヤーに関する情報をオリジナルメーカー間で交換することが提案され、この種の情報についてはJAMMA事務局へ集中させ、関係者へは事務局が情報を伝えること、またコピーヤーの一覧表をつくること（作成要領などは後に検討）——が確認された。これらの確認事項は出席したTVゲームメーカー十六社の申し合わせと解されている。

上の写真はJAMMA・TVゲーム法的保護委員会（6月23日）のようす

セガ社／エスコ貿易が新作展

サブロック完成

各社新製品も発表

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄副社長）主催、㈱エスコ貿易（本社東京、森健次郎社長）協賛で、セガ社系の総合的プライベートショーが七月二日、東京・品川のホテルパシフィック（万葉の間）で盛大に開かれた。

この展示会は、セガ社が世界初の立体TVゲーム機「サブロック-3D」の発売に入ることを記念したもの。同機は三月はじめに試作機の形で発表されたあと、さらに改良が加えられ、ついにコックピット型として完成し、アップライト型も完成させるところへきた。会場では立体TVの原理を説明するポスターなども用意され、技術的にもゲームとしても完成した点が高く評価されており、セガ社としては大きな成果があったもようである。

この展示会はセガ社系の総合的プライベートショーとなったため、セガ社製品だけでなく各社の製品が数多く発表された。それらは全部必らずしもセガ社が取扱うものばかりでなく、取扱い検討中のものも含まれるが、今回のショーで発表された全機種は次のとおり。

セガ社製品では「サブロック-3D」のほか、TVゲーム機「モンスターバッシュ」（館の中を歩き回る怪物をやっつけるスリラーもの）。コアランドテクノロジー社開発のTVゲーム機「王将」（詰将棋）、テック開発のTVゲーム機「ウォンテッド」（景品サービスつき）。セガ社の万能「両替機」、新型キャビネットなど。

エスコ貿易が総発売元となっているものでは、サンリツ電気開発の「レッドセレクター」、宝化学開発の「ウッドカッター」。扱いは未定だが宝化学製のロボット型キャビネットもある。

セガ社、エスコ貿易がディストリビュートするものとしては、アイレム製TVゲーム機「ムーンパトロール」、テーカン製TVゲーム機「スイマー」、ローラートロン製TVゲーム機「モールアタック」、宝化学製アーケードゲーム機「キッスミー」がある。コナミ工業製TVゲーム機「ニューフロッガー」の扱いは不明。

いずれも六月下旬から七月にかけて新発売になったものが多く、これらの新製品を見ようと大勢の業者（約八百名）が会場に詰めかけた。会場自体は三月はじめにNAOエキスポの展示会場として使用した万葉の間を展示フロアーとレセプションフロアーとで使用したもの。きわめて熱気に満ちた展示会となった。

セガ社プライベートショー（7月2日）にて上の写真は宝化学製のロボット型TVゲーム機キャビネット（左）、セガ社製立体TVゲーム機「サブロック-3D」アップライト（右）、下の写真は展示会場のようす

9月、山形市でやまがた博

「シネ2000」などの遊園施設も開設

九月十八日から一ヵ月間、山形市の霞城公園で「82やまがた博覧会」が開かれる。

これは"いきいき未来・躍動するやまがた"をテーマに、山形新聞などの主催で開かれるもので、山形の未来と夢がいっぱいのファミリー博物館となるもよう。テーマ館、サブテーマ館、いきいき産業館（一号と二号）などのメーンパビリオンのほか、サーカス、ファミリーランドなど子どもに喜こばれる施設を用意する予定となっている。

AM関係ではサブテーマ館で「びっくりシアター・シネ2000」が開設され、山形からロケットに乗り世界旅行と宇宙旅行を映像で楽しめるようにしているほか、SLを使った「チビっ子トレーン」、ファミリーランドなどがある。

"Gマシン"排除のための"基準"を

事実上改訂

JAMMAの書面理事会で

日本アミューズメントマシン工業協会（本部東京、中村雅哉会長、JAMMA）では、事実上第八回理事会の延長会議とされる「書面による理事会」を六月二十六日開き、「賭博機械の排除の為の基準」（改訂版）を採択した。

これは第八回理事会（五月二十一日）で決定された「賭博機械の排除の為の基準」を、事実上改訂するための手続き。第八回理事会で決定された"基準"の内容を一部変更することが、原案作成に当った健全娯楽推進委員会の第三回会合（六月十七日）で決まった（本紙前号既報）ため、それを受けて急拠理事会を開き、改訂の手続きを行なった。改訂の趣旨としては、一定の条件を満す輸入機と国産機については"ペイアウト百八十枚、クレジット二桁"の制限項目から除外するという"追加条項"を追加するもので、これとともに子ども用ギャンブル機も規制から除外することも追加したうえで、当初の"基準"に見受けられたあいまいな表現を修正、いくぶんか厳密な表現へ書き改めたもの。不十分さはいぜんとして否めないが、要は通常「メダルゲーム場運営基準」に従って運営されているギャンブル機（メダルゲーム機）とそうでないギャンブル機（いわゆる"Gマシン"）とを区別していく努力を示したものであり、今回の改訂で一段と現実的なものへと変更したうえで"Gマシン"をAM業界から（とくにJAMMAサイドとして）排除していく姿勢を示したのが今回の"基準"であり、"基準"自体の具体的な実施はあくまでも今回の問題とされている。

AMショー関係ではすでに実施 出展者には「罰則」ぬきで配布

ただ今年の第20回AMショーに関しては、JAMMAの「賭博機械の排除の為の基準」に従って該当するギャンブル機の出品を認めないとショー委員会が決めており、出展募集に際しても募集条件に明示（申込みに際しても念書提出が必要とし）しているところから、早急にこの"基準"を確立、配布する必要があった。ショー運営に関しては、出品物の範囲をあらかじめ制限し、出品に規制を加えることは十分に可能なことであり、この点に関する限りすでにこの"基準"は実施されつつあると言える。ショー委員会は、改訂後の"基準"を、ショー運営に特に必要でない"罰則条項"を省略したうえで、出展資格のある三協会会員に対し六月三十日に配布している。

JAMMAの"基準"にNAO側は

基本的に合意

JAMMA／NAO合同特別委

JAMMA／NAO両協会による「Gマシン対策合同委員会」（岡田和生委員長）では第四回会合を、六月二十二日、霞ヶ関の東海大学校友会館で開き、いわゆる"Gマシン"の定義をJAMMAの定める「賭博機械の排除の為の基準」（修正案）のかたちで承認することで合意に達し、今後は具体的な"Gマシン"機種認定などの作業に入ることになった。

この日の会合の最大の意義は、JAMMAが決めた「賭博機械の排除の為の基準」が大筋において、NAO側からも承認されたことにある。"基準"（第一案）決定後JAMMA側は、スロットマシンなど輸入機や国産機について、一定の条件を満たすならば排除対象からはずす方向をとっており、この方向とともに"基準"をNAO側に示し、双方の話合いにより大筋において承認されたもの。JAMMA側はこれによりさらに案文を変更し、改訂版（第二案）をJAMMAの「書面による理事会」へ提案している。NAO側は七月十二日に予定されている第九回理事会で正式承認するもようである。

この"基準"大筋承認の討議の中で、いわゆる特例とされる条件で①五十台を越えるものについてはその都度「機種認定委員会」などで認める、②事前申告制については、その申告内容が外に漏れないよう管理を厳しくする——などが確認されている。これらについてはあくまでも今後の問題とされるが、一応の方向性が示されたわけである。

G機を断定する機種認定委員会、G機追放のPR小委員会など開始

"基準"承認にともない今後具体的作業を進めたいとして、①機種認定委員会、②PR案がそれぞれ討議された。「機種認定委員会」は、具体的にどういう機械が、いわゆる"Gマシン"であるとする委員会で、とりあえずメンバーを補強し次のとおり決定した。委員長＝市瀬氏（ナムコ）、委員＝真鍋氏（シグマ）、小島氏（昭和遊園）、田所氏（東京マルサン）、仲氏（タイトー）、森氏（エスコ貿易）、川楠氏（カワクス）、河原氏（任天堂レジャーシステム）。同委員会は六月二十九日に第一回会合を開いたがまだ活動を開始したばかりで、具体的なものは決めていないとのこと。いずれメーカー、製品名を掲げて"Gマシン"と認定することになっている。

PRについては「PR小委員会」が、"Gマシン"追放を訴える㋑ポスター作成、配布、㋺喫茶業誌への広告——などを提案、両協会で予算とも承認され次第実施することになった。PR活動の基本として"キープ・ザ・ルール"をキーワードとして採用することも決まった。

なお第四回合同委員会では、岡田委員長が先日警察庁と警視庁を訪れ、"Gマシン"撲滅に関し業界側の説明をしたが、今後さらに業界側の立場を理解してもらうため努力したいと感じた——と報告があった。

賭博機械の排除の為の基準

【改訂版】

日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）

競馬、自転車、ボート、スロット、ビンゴ、トランプ（ポーカー、ブラックジャック、オイチョカブ、バイバイゲーム、ハイ&ローなど）等、偶然性の確率よりなる遊戯機のうち健全な「遊び」としてのメダルゲーム機械と賭博に使用されやすい機械を、機能、構造、特性及び形状の面から明確に区分し、その製造、輸入及び取引方法を制限して、賭博機械の横行を防止するとともに排除を図るために以下の通り定めるものとする。

1 機能・構造上の条件

(1) 競馬、自転車、ボート、スロット、ビンゴ、トランプ（ポーカー、ブラックジャック、オイチョカブ、バイバイゲーム、ハイ&ローなど）、ルーレット、サイコロ等、偶然性の確率よりなる遊戯機（以下「遊戯機」という。）は、必ずメダルを使用しなければならない。

(2) 遊戯機は、メダル払出装置を持たなければならない。かつ、払出装置から払い出されるメダルは、投入されたメダルが循環される構造でなければならない。

(3) 入賞したメダルが払い出しされないで、リセットされ（切替）スイッチでその枚数が払出メーター等に記憶される構造があってはならない。

(4) 遊戯機は、硬貨又はこれと同じサイズのメダルを選別する選別機を備え付けてはならない。ただし、子供用遊戯機で三十円以下の範囲のものを除外する。

(5) 遊戯機の配当を表示するクレジット及び投入を表示するクレジットは二桁以下として、それを超える構造を持ってはならない。

(6) 遊戯機のクレジット表示が二桁までの範囲のものであっても、プレイヤーが任意にかつ随時に払い出しすることができる払出スイッチ（押ボタン）を備えたものでなければならない。

(7) 前項に掲げる遊戯機は、紙幣を投入できない構造であり紙幣識別機を搭載してはならない。

2 特性上の条件

遊戯における最高配当枚数は百八十枚を超えてはならない。（倍率百八十倍ではなく、一回の遊戯における複数クレジット・メダル掛けの場合でも一回のゲームの配当枚数が百八十枚を超えてはならない。）

3 形状上の条件

メダル遊戯機としては、テーブル型（例えばインベーダーゲームのテーブルタイプ）、卓上型、壁掛型（ロタミントタイプ）の形状の機械であってはならない。

4 輸入機械等の取扱い条件

輸入機械及び生産数量が少量に限定された機械の取扱いは、次の条件のすべてを満足するとき、1項(5)及び2項の適用を除外することができる。

(1) 輸入及び生産台数は、一機種について五十台以下とする。

(2) 取扱い業者は、その機種名・仕様・台数等の計画案を事前に日本アミューズメントマシン工業協会に申告し、承認を受けなければならない。

(3) 日本アミューズメントマシン工業協会で承認された計画を取扱う業者は、承認シールを受け取り、当該機械に貼付しなければならない。

(4) 承認を受けた業者は、販売先が「メダルゲーム場運営基準」を遵守するところであり、かつJAMMA、NAO、JAPEAの正会員でなければ販売してはならない。

(5) 承認を受けた業者は、販売先から5項(2)の①及び②を記載した念書を提出しなければならない。

(6) 承認を受けた業者は、当該機械の販売先・転売先・設置場所・台数を報告しなければならない。

(7) 上記規定以外のものについては、日本アミューズメントマシン工業協会の承認を必要とする。

5 取引上の条件

(1) 第1項から第4項に抵触する機械は、賭博機械として使用される恐れがあるので、製造販売してはならない。

(2) メダル遊戯機の販売にあたっては、販売先顧客から当該機械について次の条項を明確に記載した誓約書を受け取るものとする。

① 賭博機械として使用しないこと。

② 第1項から第3項に抵触する改造を行わないこと。

(3) 会員以外の者が輸入又は生産した機械を会員が取扱う場合は、本基準を適用する。

6 罰則

(1) 本基準に抵触する遊戯機械を製造販売する会員に対しては、中止を勧告する。もし、勧告にもかかわらず励行されない場合は、定款第11条に定める除名処分を行う。

(2) 除名処分に際しては、機械名、メーカー名及び代表者名を業界紙誌等に公表する。

(3) 遊戯機械の業界紙誌等が、本基準に抵触する機械の広告（PR記事を含む。以下同じ。）を掲載した場合は、協会員は当該紙誌社に対し、以後の広告掲載等の取引をしてはならない。

（六月二十四日決定）

泉陽「スーパー・スウィング」 3機目が生駒でオープン

泉陽興業㈱（本社大阪、山田三郎社長）では今春から夏にかけて、同社「スーパー・スウィング」をエキスポランド（大阪府吹田市）、三井グリーンランド（熊本県荒尾市）、生駒山上遊園地（奈良県生駒市）にそれぞれ設置、オープンさせた。

エキスポランドの「スーパースウィング」は定員四十人の大型（写真は本紙第188号に掲載）なのに対し、あとの二機は二十八人乗りの小型となっている。三井グリーンランドでは四月二十八日にオープン、生駒山上遊園地では七月九日にそれぞれオープンとなり、人気を集めている。

JOU、青少年育成国民会議発行の青少年非行化防止ポスターに参加

6月例会(東京)では警視庁防犯課と懇談

日本娯楽機械オペレーター㈿(本部東京、加茂桂理事長、JOU)では六月三十日、東京の銀座第一ホテルで六月例会を開き、夏休みシーズンを前に青少年非行防止対策などについて討議した。

この例会は、JOUの北欧研修視察団が箱崎から出発する直前に開かれたもの。そのため今回は例会として特にロケーション見学もなく、通常の隔月開催の内容に終始したが、青少年健全育成関係ではポスター協賛など前進させている点が確認された。

青少年非行防止対策については、学校の夏休みシーズンを前に、今回は警視庁防犯部・古田理事官を招き「非行少年の実態と補導活動」について説明を受けた。組合員からは各地の非行防止対策の実情が報告され、補導方法などについて質疑応答が行なわれた。

また青少年育成国民会議主催による七・八月の「青少年を非行から守る国民運動推進月間」に、同会議の会員としてJOUも積極的に協力することが確認された。とくに同会議の「青少年フォトニュース」には協賛の文字を刷り込み、協賛ポスター五千枚を配布することになった点は高く評価されている。このポスターは全般的に夏休みシーズン用青少年非行防止の内容となっており、その一部に「青少年のたまり場となりやすいディスコ、娯楽場、喫茶店等の業者や管理者に非行化防止への協力を要請しよう！」という呼びかけ文が入っており、国民会議とともにJOUの正式名が刷り込まれている。

JOU例会の恒例行事となった共同購入の検討ではタイトー、セガ社など十社からの製品紹介があった。また八月例会(北海道・旭川の予定)の計画が説明されている。

上は青少年育成国民会議発行の「青少年フォトニュース」No.71から

データイースト、英国に合弁会社
ユーロデコ設立
イギリス市場にDC供給の便

データイースト㈱(本社東京、福田哲夫社長)ではこのほど、ノルウェーのスカンドマチック社と合弁で英国ブリドリントン市に新会社「ユーロデコ・マニュファクチュアリング社」を設立したことを明らかにした。

これは長い間同社の英国代理店として同社デコカセット(DC)システムなどを供給してきたロンドンコイン社が四月末営業停止となった(本紙第189号「海外の話題」参照)ため、かねてより話のあったスカンドマチック社との提携に応じて新会社を設立、DCシステムのTVゲームを安定供給することになったもの。

同社貿易部の福田秀男課長(社長の甥)が六月初旬訪英し、八日に新会社設立登記を完了した。

ユーロデコ社は、スカンドマチック社五三%、データイースト社四七%出資の合弁会社で、スカンドマチック社の英国での子会社スカンドゲームズ社の近くに位置している。すでに六月下旬から営業活動は開始されており、当面はロンドンコイン社を通じて売った顧客に対するアフターサービス、七月中旬からは本格的営業に入る。さらに二、三ヵ月以内に現地での組立て販売を開始し、ユーロデコを欧州におけるベースとして情報収集などを通じ、ヨーロッパ全体に対するマーケティング拠点とする予定である。

JOU北欧視察旅行
27名、成果あげ帰国

JOUの「北欧研修視察団」は六月三十日、新東京空港を出発、ストックホルム、オスロ、コペンハーゲンなどで北欧AM事情視察を行ない、七月九日に参加者全員(二十七名)無事帰国した。ちょうど北欧はいま白夜の季節であり、十日間の研修視察は有意義だったと参加者は語っている。(同視察団のレポートは次号で掲載の予定)

ジュークボックスによる ベストヒット 10 (セガ社調べ)

順位	曲名	レーベル	演奏者
1	北酒場	コロムビア	細川たかし
2	聖母たちのララバイ	ビクター	岩崎宏美
3	おまえにチェックイン	JULIE	沢田研二
4	渚のバルコニー	CBSソニー	松田聖子
5	シルエット・ロマンス	フィリップス	大橋純子
6	原宿キッス	NAV	田原俊彦
7	誘惑	アードバーグ	中島みゆき
8	赤道小町ドキッ	ブローアップ	山下久美子
9	男の勲章	嵐	嶋大輔
10	あまく危険な香り	AIR	山下達郎

全日本地区：6月19日〜7月2日の2週間

東京ディズニーのセット券は 3,700円
来春オープンで料金発表

㈱オリエンタルランド(本社千葉県浦安市、高橋政知社長)は七月八日、「東京ディズニーランド」の利用料金体系を発表した。同遊園地は来年三月開業予定で建設中であり、目下さまざまに営業形態などについて最終的調整が行なわれている。

発表された利用料金体系によると入園料は大人二千五百円、中・高校生が二千百円、それ以下は千五百円で四歳以下は無料。最も多く使われる入園料と遊園施設利用料十回分のセット券は大人三千七百円、子ども二千五百円。このほか団体割引一〇%があるとのこと。

ちなみに米国カリフォルニアの「ディズニーランド」の場合、入場と全施設利用のPOP方式のワンデーチケットが大人十ドル二十五セント、子ども(十二歳から十七歳)九ドル、(三歳から十一歳まで)八・五ドル、二歳以下無料となっている。なおチケットのバラ売りやセット券はあるが、現在はPOP券が最も中心となっている。

同社では七月九日、東京ディズニーランドの"大使"とも言える初代アンバサダーを決めたことを発表した。初代アンバサダーになったのは、五百人を超える応募者の中から選ばれた寺崎八重子さん(二三)。国内、米国での研修を経て、十月から同園の案内などを務める。

謹告

平素は格別のご高配を賜り厚く御礼申し上げます。

さて昭和五十七年七月二日、東京品川のホテルパシフィックでの新製品発表会において弊社が発表いたしましたビデオ・ゲーム「MONSTER BASH」(モンスター・バッシュ)につきましては、各位より絶大なるご好評を賜り厚く御礼申し上げます。

本ビデオ・ゲームは、弊社が独自に研究、開発、製品化したものであり、従って本ビデオ・ゲームを弊社の許可なく無断で模倣またはこれに類似する商品として製造、改造、販売、輸出およびこれらの機械を設置して使用する等の行為は、著作権法、工業所有権法、不正競争防止法等に抵触し、弊社の正当な権利を侵害すると共に、アミューズメント業界の秩序を乱し、ひいては業界の発展を阻害することになりますので、これらの行為のないよう十分なご配慮をお願い申し上げます。

万一、違反行為があった場合は、弊社は断固たる態度でそれに対応する所存でございますので、ここにお知らせいたします。

業界の健全な発展のため、各位のご理解とご協力を重ねてお願い申し上げます。

昭和五十七年七月

東京都大田区羽田一丁目二番十二号
株式会社セガ・エンタープライゼス
代表取締役　中山隼雄

新会長に山田(泉陽)氏
副会長には岡本、真砂両氏を選任、JAPEA総会

全日本遊園施設協会(事務局＝東京都渋谷区渋谷一の十の三、司ビル、☎四九八—四七六七、正会員四十七社、賛助会員四社、略称JAPEA)では七月二日、静岡県の修善寺グランドホテルにて第二回総会を開き、役員改選を行ない新会長に山田三郎氏(泉陽興業㈱)が選ばれたほか、五十六年度の事業報告および決算が承認され、五十七年度の事業計画と予算などが決められた。総会には正会員四十二社(うち委任状十九社)が出席したが、実際上は役員と一般会員が半数ずつ出席という割合いで進められた。

会議は山田俊夫会長(東洋娯楽機㈱)が議長となり、まず第八回理事会(六月十四日)の決定どおりの五十六年度事業報告案ならびに収支決算案が異議なく承認された。同様に五十七年度事業計画案については、本部原案五項目に二項目を追加して承認された。

上の写真はJAPEA第2回通常総会(7月2日)のようす

事業活動の充実など目的に
57年度予算案、計画案承認

これは小宮正実氏(㈱小宮スポーツセンター)からの意見によるもので、同氏は遊園地オーナー側との歩率などの条件の面で会員同士でも過当な競争があるが、そうしたことのないようにするため会員のモラルの向上を図ってほしいと要望、また一般会員にとっては設立総会以後一度も会合がなく会員間の親睦もなされておらず、形式のみの会になっている状態なので、全会員の意見が反映されもっと心の通う会にするため、全会員が結束できるようにすべきだと指摘した。さらに委員会活動の活発化や、本部原案では大型関係の活動計画がほとんどで小型乗物機分野があまり対象になっていないことなどの指摘もあった。これらの点を検討した結果、次のとおり二項目(⑥と⑦)を加えた事業計画が決まった。

①第20回AMショーを他の二協会とともに開催する。②遊戯施設安全管理講習会を開催する。③遊戯施設の台帳の整備に着手する。④遊戯施設の定期検査報告書の取扱いについて法令および行政官公庁などの指導に準拠し協力して行なう。⑤関係諸団体(JAMMA、NAO、㈶日本昇降機安全センター、各地方昇降機検査関係団体など)の計画で当協会と目的を同じくする事業に参加し貢献する。⑥過当競争を防止し、会員の繁栄に積極的に活動を行なう。⑦年二回以上、総会以外に会員を招集して情報の交換と懇親などに努める。

五十七年度収支予算案については第八回理事会で検討されたもの(本紙前号で既報)が提出され承認された。その際、同協会扱いの定期検査報告代行指導料について建設省の指導に基づき二千五百円以上は計上していない(それ以上は任意の協賛金とする)との説明があったが、一方では関西の会員たちから行政当局の意見は意見として業界発展のための協会の意思は主張して行政に反映させるのが協会本来のありかたではないか、という意見も出された。

JAPEAの新会長・山田三郎氏

役員改選は14名連名投票で
正副会長は同時連記で選出

次に役員改選に移り理事十二名、監事二名が選出された。選出方法は同総会の直前に開かれた第九回理事会で決められており、理事会が推薦した候補者十八名(総会では、このほかの立候補者が出なかった)のうち、出席者がそれぞれ十四名を連記して投票、上位十二名を理事、次の二名を監事として選任することになり、会長と副会長は新理事が互選することになった。なお出席者のうち定款により選挙権のない賛助会員二名と、電話委任によるもの一名の計三名を除いた四十一名が投票を行なった。その結果まず新理事に選ばれたのは次のとおり。

加藤繁一氏(加藤鈑金工業、41票)、土井照子氏(関西娯楽㈱、41票)、山田三郎氏(41票)、小島政吉氏(三精輸送機㈱、39票)、山田俊夫氏(39票)、岡本昌明氏(明昌特殊産業㈱、39票)、大倉治氏(大倉産業㈱、38票)、粂実氏(久竹娯楽㈱、35票)、真砂幸男氏(真砂工業㈱、35票)、遠藤嘉一氏(日本娯楽機㈱、29票)、小宮正実氏(28票)、若田部元幸氏(サクラ娯楽㈱、28票)。

なお監事は十三位に三名が26票と同票になったため、再投票の結果、森川寿氏(信水貿易㈱)、山田茂雄氏(千信遊設㈱)の二名が選任された。

続いて別室にて新理事により会長と副会長が互選されたが、これは会長一名、副会長二名を同時に連記して投票が行なわれ、その結果次のとおり選任されたもの。会長＝山田三郎氏(七票)、副会長＝岡本昌明氏(八票)、真砂幸男氏(六票)。

新会長に就任した山田三郎氏は「副会長と協力し、全会員の意見を反映させながら当協会の運営を進めていきたい」と抱負を述べた。またJAA時代から会長職を務めてきた山田俊夫氏は「これでやっと肩の荷がおりた感じがする」と語るとともに、これまでの同氏に対する会員の協力に感謝すると語っていた。

中部OP会がイベントを企画
年末にも実施か
7月例会で大手OPとの懇談会も

中部オペレーター会(事務局＝名古屋市名東区小池町四五二、㈱水野商会内、☎七七一—四五七五、会員数四十七社、梅村富久理事長)では七月五日、名古屋市内の名古屋サンプラザにて七月例会を開き、同会主催イベント「ゲームフェスティバル」の検討などを行なった。

「ゲームフェスティバル」については、同会のPRとともに健全娯楽をアピールするという趣旨で催されるゲーム大会で、当初は子どもたちの夏休み期間に合わせて開く予定だったが、いろいろな事情で年末に実施する方向で計画を進めることになった。またそのPRポスターが七月下旬には会員に配布されるが、催しの具体的内容は未定。なおその収益については福祉施設へ寄付することになっている。

このほか中部地区での過当競争問題について、出席した大手オペレーター四社(㈱タイトー、㈱ナムコ、㈱ユニバーサル、㈱エスコ貿易)と歩率やロケ獲得問題などを含めて種々意見が交換された。また同会としてプライズマシンの景品を取扱うことも、今後検討されることになった。なお当日、新入会員三社の紹介、㈱タイトー、㈱岐阜遊園から新製品の現物による紹介があった。

任天堂相手に「ドンキーコング」で。
米国映画社が訴え
山内社長は侵害なしと反論

㈱任天堂（本社京都、山内溥社長）開発のＴＶゲーム機「ドンキーコング」が、映画「キングコング」の著作権、商標権侵害などで六月末に訴えられた。

訴えを起こしたのは米国ＭＣＡの子会社で、映画「キングコング」の製作会社のユニバーサル・シティ・スタジオ社（本社ロサンゼルス）。六月三十日、任天堂と同社米国現地法人のニンテンド－・オブ・アメリカＩＮＣ（本社ニューヨーク、荒川実社長）を相手取ってニューヨーク州の連邦地裁に訴訟を起こした。

訴えの内容は、「ドンキーコング」は「キングコング」の名称、キャラクター、視覚イメージを故意にコピーしたうえ、同意なしに映画のストーリーを採り入れ、ユニバーサル社の名声、商標権を利用したというもので、「ドンキーコング」の製造、販売、名称の使用禁止と、任天堂がそれによって得た利益の三倍に相当する額の損害賠償を請求している。

これに対し山内社長は、今年四月末にユニバーサル社から商標権侵害などの通告を受け、両社の弁護士が折衝していた事実を認め、任天堂側は裁判で争う方針を通告していたという。そして①昨年七月に米国で「ドンキーコング」の著作権を申請し、二ヵ月後に認可されている（また商標権も申請中とのこと）、②コングとは大きなゴリラの意味であることは日本の常識的な考えで、「ドンキーコング」はコミカルなゴリラをイメージ化したもの、③キャラクター・視覚イメージ、ストーリーとも映画とは大きく違い類似性はない、④ユニバーサル社の名声を傷つけるものではない――と反論、「全く独自に開発したもので、訴訟は先方のデモンストレーションだ。徹底的に法廷で争い、勝つ自信もある。またドンキーコングの生産、販売は続ける」としている。

「ドンキーコング」は、昨年九月から米国現地法人を通じて六月末までに約五万台を販売しており、米国でも人気ランクで上位を保っているが、日本が開発したＴＶゲーム機が国際的民事紛争に発展したのは珍しいケース。

論潮
十分な論議を

昨年ＪＡＭＭＡ、ＮＡＯ、ＪＡＰＥＡの三協会が発足して、それぞれの分野で〝より専門的に〟ＡＭ業界内の諸問題に対処しつつあることは、けっこう喜ぶべきことと思われる。とくにＴＶゲームの無断コピーに対する対策が、それなりに協会レベルでも成果を挙げつつあることなどは、大いに評価されるべきだろう。

ＴＶゲームという新しい分野で、さらに新しい技術なりゲーム内容なりを次々と付加しつつあるものが、無断コピーから保護されるよう、その方法を模索していく姿は、今までになかったルールを確立するという意味でそれ自体〝創造的〟だと言うことができる。

しかもこうしたルールづくりは、将来にわたってその効果を生むわけであるが、それを単なる一企業、一個人の単位でするのではなく、事実と努力の上に立って共同で進める点は重要と思われる。将来において、ＴＶゲームの著作権が完全に管理される段階になると、さらに公共性、公正な手続きが要求されるわけであり、その意味でも共同で作業を進め、平等に意見を出し合い、公平な手続きが十分に尊重されることが、なによりも肝心だと思われるのである。こうした正しい方法で進める限り、さほど間違ったことにはならないと考えられるのである。

苦言を呈するのが本欄の宿命であるとするなら、三協会のいずれとはとくにここで指摘するわけではないが、独断と偏見で会議を進めるのをモットーとするのがあるのも事実である。現実的に話合いを進めていく余裕に乏しいという限りでは、独断と偏見でとりあえず進めることも当然正しいことかも知れないが、討論を尽したうえで最上の方法をとらない限り、そして一般会員の意思を十分にくみとらない限り、結果は間違ったことをしてしまう可能性は大きいと言わねばならないだろう。協会は結局会員のためのものであり、理事会のものでもなければ、他協会への対立物でもないのである。

大阪・国際ビルから松原市へ
アイレム本社移転
全本社部門を統合、集中へ

アイレム㈱（本社大阪、辻本憲三社長）ではこのほど本社を、大阪東営業所などのある松原市へ移転することになり、七月十九日より新本社にて業務が開始されることになった。

これは、分散配置されていた本社各部と、工場、営業所を集約することにより、業務の円滑化を図るというもので、松原市内の新本社と分室にそれぞれ移り、同社の本社として集結することとなる。

また商品部については統計課が管理部に移されたが、流通課、仕入課は従来どおりとなっている。

なお、もともと松原工場にあったサービス、生産技術の両課については、従来どおりとなっている。

新本社各部の配置、所在地などは次のとおり。

本社＝大阪府松原市西大塚一の三の二十九、社長室☎（〇七二三）三三－〇〇八〇、管理部☎三二－四七五四、販売部☎三三－四七五一、海外部☎三三－五四五一、企画部・技術部☎三二－四七五七。

分室＝松原市西大塚一の五の十六、業務部☎三四－八八〇一、商品部☎三三－五八二〇、サービス部☎三六－一一七四、生産技術部☎三五－四一一一。

任天堂新作展
7月28～29日、東京と大阪で

任天堂レジャーシステム㈱（本社東京、山内溥社長）では七月二十八日と二十九日の両日、東京は本社ショールームで、大阪は大阪支社にてプライベートショーを開催する。

同社では毎年この時期にショーを開き同社開発の新作ＴＶゲーム機を発表してきているが、前回発表され爆発的人気を呼んだ「ドンキーコング」に続く新作発表だけに期待が持たれている。発表される機種は「ドンキーコング・ジュニア」ほか。

ハマプロパンから戸塚ボーリングへ
ＡＭ部門を移転

ハマプロパン㈱（本社横浜、猪瀬秀成社長）のアミューズメント部門が戸塚ボーリングセンター㈱（本社横浜、同社長）にこのほど移籍した。

戸塚ボウリングセンター㈱・アミューズメント部＝横浜市戸塚区矢部町四四五、☎〇四五－八六四－一〇四九。

法人に改組

㈲サンショーレジャー（旧・豊栄レジャー企画）＝札幌市北区北二十九条西十三の八四六、☎（〇一一）七五八－七二五七、黒田元三社長。

㈲三善産業（旧・三善アミューズメント）＝川崎市麻生区黒川六十四、☎（〇四四）九八八－三三四〇、川端武明社長。

事務所移転

㈱カナヤ＝東京都中野区弥生町一の九の八、☎三七二－七四一一、金谷龍坤社長。

ベンダープラニング㈱＝和歌山市六十谷一〇二二の十二、カナヤビル、☎（〇七三四）六二－〇一一一、金谷晴夫社長。

謹告

弊社が昨年七月より発売致しましたビデオゲーム「ドンキーコング」はお蔭をもちまして絶大なご好評を賜り、任天堂の「ドンキーコング」として広く皆様方にご認識いただくことができましたことを厚く御礼申し上げます。

弊社では、更に皆様のご期待に添うべく、この度「ドンキーコング」の姉妹品として「**ドンキーコングジュニア**」を新発売致します。

この「**ドンキーコングジュニア**」の発売に当りまして弊社では、業界の正常な発展並びに「任天堂」の信用保持、商品の品質保証及び責任の所在の明確化等のため、弊社製造に係る完成品のみを販売し、基板のみの販売はもちろん製造許諾、業務提携等は一切致しません。従いまして弊社製以外の「**ドンキーコングジュニア**」及びその類似品を、製造販売する行為はもちろん、他の機械からの改造、広告展示、設置営業、賃貸等を行うことは違法な行為であり、弊社ではかかる違法行為に対しては断固たる法的措置をとる所存であることをここに言明致します。

この方針は「**ドンキーコングジュニア**」に止まらず、今後弊社が製造販売するオリジナル商品全てに適用致しますので、これらの点につき皆様方のご理解とご協力をいただきたく、念のためここに謹告致す次第であります。

以上

昭和五十七年七月

任天堂株式会社
任天堂レジャーシステム株式会社

第14回 全国縦断ゲーム場ルポ

北九州・小倉駅前

北九州市は昭和三十八年に小倉、門司、戸畑、八幡、若松の五市が合併して誕生した九州最初の百万都市であり、北九州工業地帯を擁する九州最大の重工業都市として発展を続けている。市の行政、商業の中心は小倉にあり、小倉は市内交通の基点ともなっている。市内交通は国鉄、バス、それに市を東西に走る西鉄北九州線の路面電車がある。

小倉では毎年七月十日から三日間、「小倉祇園太鼓」が開催される。これは「博多祇園山笠」「戸畑祇園大山笠」とともに福岡県夏の三大祭りと言われるもので、太鼓が中心の祭りである。前後に太鼓を乗せた山車が大勢に引っ張られながら、国鉄小倉駅前の西側から小倉城にかけての一帯を練り歩き、街は夜中まで太鼓の響きにわき立っている。

上の写真は大変な活況の「ビデオイン・キャッスル」の店内にて。右下は同店の外観で城のつくりが人目を引く。下は同店を運営する㈱岡田商会の岡田稔社長

小倉駅前は駅から真っすぐ南に延びた平和通りによって大きく二分され、東側は夜の歓楽街、西側はアーケード通り“銀天街”を中心としたショッピング街となっている。ゲーム場は平和通りの西側に集中して六軒ある。インベーダーブームの頃には十数軒が近接して立地し、やや競争ぎみの状態にあったそうだが、ブームの下火とともに現在のように半減。各店とも落ち着いた運営を展開しているが、売上げのほうは伸び悩んでいるというのが実情のようだ。その原因のひとつにプレイ料金の低額化を挙げるオペレーターが多い。六軒のゲーム場すべてが一ゲー

データ（順不同）

ビデオイン・キャッスル　小倉北区京町2-2-16、☎093-551-5193、本社＝㈱岡田商会（☎075-313-1600）
ゲームハウス・ファイブ　京町2-5-16、☎511-5183、直営＝音藤英博
ゲームトピア・カジノ京町　京町2-6-3、☎541-0988、直営＝共楽商事㈲
ゲームインプラザ・オリンピアン　京町2-6-7、☎521-2040、直営＝藤川誠一
ゲームスポット・ナンバー1　京町1-2-11、☎541-3688、本社＝㈱タイトー（☎03-264-8611）
ゲームトピア・ジョイ21　魚町3-3-20、☎521-0653、本社＝同上

ム五十円または二十五円（五十円硬貨投入で二ゲーム）という料金を設定しており、「もはや一ゲーム百円には戻せない状況になってしまった。自分で自分の首を締めたとも言える」と語るオペレーターもいる。

「ビデオイン・キャッスル」は約九十坪の広いフロア中央部にテーブル型TVゲーム機約六十台を整然と並べ、入口を入ったフロアにコックピット型TVドライブゲーム機三台、アップライト型TVゲーム機五台、フリッパー三台その他アーケード機数台、そして左奥のフロアに大型メダルゲーム機一台とアップライト型TVメダルゲーム機十数台などを設置したコーナーを設け、計約九十台を設置している。同店は店名のとおり欧風の城のイメージで統一されており、外観は城壁にイルミネーションをめぐらせた装飾がなされている。店内は青い天井に白い壁、レンガ調の柱、赤いカーペットを敷いた床、それにゲーム機の赤いイスがよくマッチしている。また照明はTVゲームがプレイしやすい程度に保たれており、中央から四方へ数本伸びたアームに電球を並べて取りつけてある。同店は開店して一年数ヵ月だが、終日活況を呈している。運営に当たる㈱岡田商会の岡田社長は「小倉の店をローカル扱いせず（同社ロケ展開の中心の）京都と同じ機種の導入を図っていることが、ひとつの集客力になっていると思う」と語る。また同店では“健全な娯楽、明るい社会をテーマに”という運営方針でとくに子ども客に気を使っており、夜八時には小中学生はすべて帰らせ、それ以降の時間には店内に小中学生は一人もいなくなるという。この徹底の持続により、PTAや父兄から好評を得ているそうだ。なお㈱岡田商会は京都地域を中心にゲーム場五軒のほか、SCや遊園地などで活発なオペレーションを展開している。

上の写真(右)は壁面に電光を当てた間接照明の「ゲームハウス・ファイブ」の店内。同店の前を祇園太鼓が練り歩いていた(左)。下は同店を運営する音藤英博氏

低ゲーム料金が定着

「ゲームハウス・ファイブ」は昨年八月にオープンしたゲーム場で、以前は洋品店だったそうだ。約四十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機二十数台を中心として、アップライト型TVゲーム機二台、コックピット型TVゲーム機三台、フリッパー一台、その他アーケード機数台、計三十五台を設置。店内は白と青を基調にした配色がなされている。店内照明はやや暗いが、各種ポスターやパネルを掲示した壁面に明るいスポットを当ててアトリエのような雰囲気を出しているため、そのスポットが間接照明の役割を果たし、店内全体を柔らかいムードにするという効果を出している。

同店を運営する音藤氏は「近い将来にまた大ブームを巻き起こすような機種も出るかもしれないが、ここ当分の間のゲーム場の人気は極端な落ち込みもないかわりに急激な上昇もないという状態が続くだろう。今は一定の客を相手にある程度の工夫を加えた運営が必要だ。しかし今のゲーム低迷の時期には努力してもせいぜい現状維持にとどまり、これ以上の客の増加にはつながらないと思う」とあくまで現在の売上げの維持が精いっぱいとの心境を語っている。

上の写真は「ゲームインプラザ・オリンピアン」の店頭部分で、ゲーム料金（10円から50円）を明示。下は同店の店内のようす

「ゲームインプラザ・オリンピアン」は以前風営スロット「オリンピア」の専門店だったが、三年ほど前にアーケードゲーム場に転向。フロアは十五坪と小規模だが、子ども客を対象とした運営を続けている。設置機種はすべてTVゲーム機で、テーブル型十四台、アップライト型四台、コックピット型ドライブゲーム機一台の計十九台。同店では一ゲーム十円、二十円、三十円、五十円と四段階の料金を設定しており、子ども客が多いだけ

次ページへ続く

右の写真は地下で運営の「ゲームトピア・ジョイ21」の入口部分のようす。ネオンと大きな女性の絵やポスターを配し、若者にアピールしている、下は同店の店内で、フロアは区画され整然としている

にミニアップライト型TVゲーム機に人気が集中しているようだ。同店の藤川氏は「ゲーム料金を下げた当初（二年前）は売上げが伸びたが、TVゲームブームの下火とともに売上げも下がった。料金と売上高とはあまり関係性がないように思う。最近ゲーム機のライフサイクルが短いと言われているが、とくに九州っ子は好奇心が強い反面、あきやすいという気性があり、それがゲームにも反映しサイクルは短くなる一方だし、ゲーム離れも目立ってきている」と語る。

1ゲーム50円のゲーム機が過半数を占める「ゲームトピア・カジノ京町」の店内のようす

「ゲームトピア・カジノ京町」はこの界隈では古参のゲーム場で、以前は対人ゲームに重点を置いた運営でカジノ指向を強めていたが、インベーダーブームの頃からTVゲーム機を中心とした機種展開をしてきている。フロア面積は約五十坪で、テーブル型TVゲーム機約五十台、コックピット型TVゲーム機三台、アップライト型TVゲーム機二台、フリッパー三台、そして奥のフロアにTVスロットやアップライト型TVメダルゲーム機をそれぞれ約十台、大型メダルゲーム機二台、総機械台数八十数台を設置。同店の従業員によると「当店の客は予備校生が多く、彼らは受験勉強の合い間にゲームをすると頭の切り替えができて精神的にも落ち着くと言っている。子ども客について一般的に言えることは、ゲーム内容よりもゲームそのものを楽しんでいる子どもが多いようだ。小倉では郊外に行くとミニアップライト型TVゲーム機を設置した駄菓子屋などが非常に増え、古い機種でも高い稼働率を示している。その反映か、繁華街のゲーム場は子ども客が減る傾向にあるようだ」と語る。同店は朝七時から深夜一時まで営業。朝十時頃まではパチンコ店の開店を待つ客がその時間つぶしに来ることが多いそうで、そういう客は簡単な内容のゲーム機を、また予備校生たちは比較的難しい内容のものを好んでプレイしているという。

「ゲームトピア・ジョイ21」は地下での運営だが、入口の階段も比較的広く入りやすいムードになっているためか、店内はなかなかの活況ぶりを呈している。フロアも約九十坪と広く、造花を各所にあしらい全体にレンガ調の装飾がなされ、すがすがしい雰囲気を出している。設置機種はテーブル型TVゲーム機約六十台を中心に、コックピット型TVゲーム機六台、アップライト型TVゲーム機四台、フリッパー五台、その他アーケード機数台という構成。入口から奥にかけて通路を二本広くとり、フロアを大きく数等分に分割しコーナー化を図っており、コーナーごとに照度を少しずつ変えている。壁一面にいろいろのポスターが掲示され、若者たちの注目を集めている。同店の山川氏は「ヤング層を対象とした店づくりを指向しており、プレイガイドのコーナーも設けている。また以前にはひとつの試みとして五坪ほどのディスコフロアも設けて好評だった。今後も若者にアピールするようなコーナーを設けていきたい」と語っている。

「ゲームスポット・ナンバー1」は一階と二階それぞれ約三十坪での運営。一階はテーブル型TVゲーム機約二十台、コックピット型TVゲーム機三台、フリッパー一台を設置し一ゲーム五十円としている。二階にはテーブル型TVゲーム機九台とガンゲーム機一台、そして卓球台を一台設置し、TVゲーム機は二ゲーム五十円で運営。同店は近所の若者やサラリーマンの客が多いそうだが、日曜や祝日には卓球とゲームをしに来る親子連れで活況とのこと。なお同店と「ゲームトピア・ジョイ21」の両店では、毎月各機種のハイスコアを出した者の中から、抽せんにより十名にEPレコードをプレゼントしている。

「ゲームスポット・ナンバー1」の店頭には2階卓球コーナーとTVゲームのハイスコア大会開催をPRした掲示がなされている

写真と年表で見るアミューズメントマシンの歴史

アミューズメント通信社編

西暦	米国	日本	邦暦
1895	チャールズ・フェイが世界初のスロットマシン「リバティベル」を発明		
		遠藤氏、日本初の自販機考案	大正11
1911	ミルズの「オペレーター・ベル」		
		同氏、自動式木馬、力試し機の製品化	昭和4
		同氏、豆汽車、豆自動車を開発	6
1931	ゴットリーブ社が最初のピンボール「バッフルボール」を製品化		
	ジェニングス、最初の電動スロット「エレクトロジャックス」を製品化		10
1932	バリー社が同社初のピンボール「バリーフー」で大ヒットさせる		
1938	バリー社「ダブル・ベル」からスロットマシンの製造に着手	大平洋戦争開始	16
1942	NY市、ピンボール禁止		
1945		日本敗戦、米軍が駐留	20
		サービスゲームス、ローゼンエンタープライズ（セガ社）発足	26
1946	バリー社「ドローベル」（初のコンソールタイプ）	太東貿易（タイトー）発足	28
1947	ゴットリーブ社が初のフリッパー「ハンプティ・ダンプティ」の商品化	関西精機製作所、中村製作所（ナムコ）発足	30
	50年代、バリー社はピンボールビンゴを次々と製造	ガンコーナーブーム	36
1955	米国カリフォルニア州にディズニーランド誕生		
		アミューズメント工業協会（NAMA）発足	42
		ボウリングブーム（42～44年）	
		日本万国博開催	45
1964	バリー製スロット「マネーハニー」を筆頭に 席捲しはじめる	日本遊園施設協会（JREA）、全日本アミューズメント協会（JAA） 日本娯楽機械オペレーター協同組合（JOU）	46
		本格的なメダルゲーム場「ゲームファンタジア・ミラノ」オープン	
1972	アタリ社ブッシュネルが世界初のTVゲーム機「ポン」を製品化		
1975	ナッツベリーファームでコークスクリュー第1号	全日本遊園協会（JAA）、メダルゲーム協議会「メダルゲーム場運営基準」を制定	48
1976	NY市でフリッパー解禁		
1977	フリッパーブーム起こる	ブロックブーム起こる（TVゲームのテーブル化）	53
		インベーダーブーム	54
1980	爆発的なTVゲームブーム、世界中に広がる	JAAが3協会（NAO、JAMMA、JAPEA）に分裂（55～56年）	

リバティベル
バッフルボール
自動歩行象
ワーリッツァ1015
ハンプティ・ダンプティ
マネーハニー
スペースガン（ミッドウェー社）
ミニドライブ（関西精機）
ポン
GFミラノ（46年12月）
プレイボーイ（バリー社）
パックマン（ミッドウェー社）
スペースインベーダー（タイトー）

SEGA Exciting 3-D Game Debut

SUBROC-3D

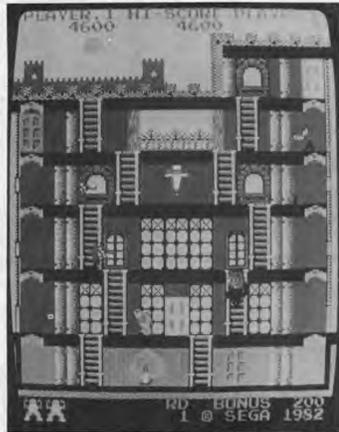
セガ・サブロック・3D

ゲーム史上初の快挙！ついにベールをぬいだ世界初の

3-DIMENSIONAL VIDEO GAME

立体ビデオ・ゲーム

プレイヤーをとりこにする迫真の立体プレイ
海と空から猛攻してくる敵を撃破し、司令艦を追え！
ダイナミックな戦闘場面が自由に
えらべるデュアル・シーン方式
まったく新しいシステムを採用した
画期的立体ビデオ・ゲーム。
いま注目のデビュー

“サブロック－3D。は株式会社セガ・エンタープライゼスと松下電器産業株式会社との共同開発による世界初の立体ビデオ・ゲームです。

MONSTER BASH

セガ・モンスター・バッシュ

魔剣が輝いたらこっちのもの
スーパーザップで
怪物トリオをやっつけろ!!
ドッキリ・シーンが連続の
コミック・スリラー・ビデオ・ゲーム

近日発売！
「王将」
芹沢八段の詰将棋

1台で両替とメダル貸出しができるマルチ・ホッパー式ディスペンサー！

SEGA セガ・両替機
NEW DISPENSER（セガ・ニュー・ディスペンサー）

●完璧でスピーディーな紙幣識別機
高精度を誇る新機構の紙幣識別機は、瞬時に紙幣を識別。勿論、ニセ札、類似品等の不正使用を完全にシャットアウトします。

●簡単でスムーズな紙幣投入
紙幣投入は千円札、五百円札、ともに表、裏、長手4方向に受け入れますので、利用者にとまどいがありません。

●ひとめでわかる作動状況
6種類のイン・アウトメーターにより両替、及びメダルの貸出し状況がひとめでわかりますのでメンテナンスが非常に楽になりました。

●メモリー・バックアップ方式で利用者とのトラブルを解消
作動時に万一、停電、電源切等があっても両替の残数を表示しますので利用者とのトラブルが防げます。

●デジタル・エラー・メッセージで異常個所をすばやく発見
コイン切れ、コインシュート・トラブル等、万一作動に異常が出た時、その個所をデジタル表示しますので、すばやく対処できます。

●組合せ方いろいろのマルチ・ホッパー
高性能ホッパーを2個内蔵しておりますので、いろいろな組合せが出来、ご希望にマッチした使い方が出来ます。

（組合せ例）

標準仕様

両替
¥1,000➡¥100×10枚
¥500➡¥100×5枚
¥100➡¥50×2枚

→ オプション仕様（ホッパー別売）

¥1,000➡¥100×10枚
¥500➡¥100×5枚
¥100➡¥10×10枚

¥1,000➡¥100×10枚
¥500➡¥100×5枚
¥100➡メダル×5枚（メダル貸出）

（メダル貸出枚数は任意に変えられます）

盗難防止警報装置付

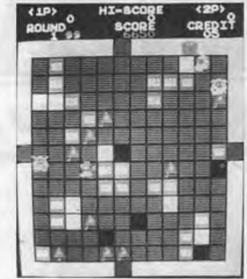
株式会社 セガ・エンタープライゼス

本社　東京都大田区羽田1－2－12　電話03(742)3171(大代表)
札幌支店　札幌市豊平区豊平五条3－80－14　電話011(841)0248(代表)
関西支店　大阪府豊中市豊南町東2－5－3　電話06(334)5331(代表)
博多支店　福岡県福岡市中央区白金2－5－15　電話092(522)4715(代表)

キスミー Kiss Me

パリーの街角、2階の窓から女性が顔を出している。
男性がジャンプして高さが丁度良いと、ハートが点滅。
音楽が高鳴り、わくわくする。
女性が2、3、4階と上に行くのでジャンプ、力を強める。
強すぎるとぶつかって昇天、ランプがつく天国行。
◎3回昇天するとゲームオーバー。
◎キスに失敗すると、犬が歯を出して笑います。

RED SELECTOR

シャッターを開ければ五色のカラーパネル！チャーリーの行く手を邪魔するものは!!

レッド・セレクター
スリルの連続！

（特徴）
○コントローラーでチャーリーを動かして押しボタンでシャッターを開けて行きます。
○青いバイキングの時、チャーリーを体当りさせると得点になり変身して黄色くなった、バイキングやモンスターに当るとアウト！
○時々点滅するシャッターはブラックホール。
シャッターを開けたらすぐに移動しないと落ちてアウト！
◎ブラックホールの使い方
ブラックホールにバイキングやモンスターを誘い込んで落とすと得点になります。
○ハートやベルは最高得点のパネル表示
○カエルは進む方向のオープンパネルを自分と同色に変え、又隠れている同色のパネルも開いて行きます。
カエルは4色、赤ガエルが最高得点！
○1パターン毎に10,000点取らないと、次の面には進めません。
○時間経過と共に降りて来るタイムシャッターには気をつけよう。

人気抜群

新登場！

THE KARATE

ザ・カラテ

海外テレビに再登場！
逆転上昇始まる。

Rougien

ルージ

“ルージュアン。ゲーム内容
○画面　V方向スクロール方式
○操作　8方向レバー1つと発射ボタン1つのみ。
①スペース・シャトルの打上げ基地
3.2.1.0とカウント・ダウンしてスクランブル発進するスシャトル。
②宇宙
月をバックにサブロケット、メイン・ロケットを切り離すスペースシャトル。
③突然！現われるルージュアンの宇宙母船“スペーストレイン。がレーザー砲で一斉砲撃を開始！
その甲板上をすれすれに上昇したり降下しながら敵レーザー砲を破壊して行くスペース・シャトル。
④しかしスペース・シャトルは母船内に吸い込まれて、内部の回廊でUFO軍団の攻撃に合う。
⑤宇宙
無事回廊を脱すると別のUFO軍団との戦闘に移る。UFO軍団を撃破すると別の“スペーストレイン。カーが現われて、レーザー砲と宇宙機雷を発してシャトルに襲いかかる。
再度、母船内でUFO軍団との戦闘に入るスペースシャトル。やがて、回廊内から脱したシャトルの前に、立ちはだかるのは土星をバックにアメバーボムを発射して来るルージュアンの不気味な姿！
⑥シャトル対宇宙魔神ルージュアンの凄絶な戦いが展開する！
⑦立体感ある画像とサウンドで臨場感溢れるニューマシン“ルージュアン。はいよいよ8月新発売。

エスコ貿易は新しいレジャーシステムを全世界に供給し続けています。

Still the Leader in the Worldwide Distribution of the Newest in Leisure System

本社　〒108 東京都港区三田3-5-16　TELEX J27181
TEL 03(455)6511(大代表)
大阪営業所　〒556 大阪市浪速区元町2-12-24-106
TEL 06 (647) 4455(代表)
名古屋営業所　〒464 名古屋市千種区今池4-1-11 岩田ビル
TEL 052(732) 2611(代表)

米国でTVゲーム著作権の討議
実務の問題点へ
連邦法曹協会主催の会議で

米国業界誌「プレイメーター」六月一日号によると、四月二十一日にワシントンDCで「第五回年次著作権会議」が開かれ、TVゲームの著作権について論議された、とのことである。同誌による報道内容はおよそ次のとおりである。

——FBA（連邦法曹協会）主催の「第五回年次著作権会議」が四月二十一日、ワシントンDCで開かれ、とくにTVゲームの著作権に関係している三人の弁護士によるパネルディスカッションが、この会議で最も注目されるものになった。

討論会は著作権局（コピーライト・オフィス）の主任審査官であるメリーベス・ピーターズ女史が司会となって進められた。同女史はまず自分もTVゲームファンであることを告げたあと、著作権局はTVゲームを視覚著作物（オーディオビジュアル・ワークス＝米国著作権法第102条(a)の7）としてその登録を決めるに至った経過を説明し、三人の弁護士による討論へと進めた。

ITC（国際貿易委員会）の弁護士、ジャック・サイモン氏は、TVゲームを著作権登録の範囲内に入れることは著作権法の拡張解釈ではないし、また、その決定はTVゲームに適しているからといってTVゲーム以外のものにまであてはまることを示したわけではないと語った。同氏はITCがTVゲームに関して払った努力について語り、とくにITCがTVゲームの著作権について扱うことになった際にミッドウェー社が十分な義務履行の能力を示したことを強調した。「当委員会が扱った事例では無断コピーはあまりにも明白であり、それらは明らかに不正行為であることを示していた」とサイモンズ氏は語った。

ミッドウェー社がITCに提訴した際の、同社の弁護士ポール・プレーア氏は、サイモン氏に対しいくつか不賛成の態度を示した。「TVゲームは技術の発展を促がす法の趣旨からして、著作権法の中の重要な部分となっている」として、プレーア氏はスターン社が訴えた裁判の例を引合いに出し、TVゲームで見るもの聞くものは著作権たりうるという判決が出ており、このことは確立していると述べた。同氏はITC決定により、コピーボードをすべて瀬戸ぎわ（関税）で止めることができたことを強調した。

司法省知的所有権（インテレクチュアル・プロパティ）部の前部長、リチャード・スターン氏は、サイモン、プレーアの両氏の意見は自分の考えではいずれも間違っていないとしながら、ただ「TVゲームについてなされる決定が同じカテゴリーの他のものにまで適用されるとしたら問題だ」と指摘している。同氏が言わんとするところは、著作権局はTVゲームを文芸の著作物とみなしているが文芸の著作物を受け入れるようには、このコンピューター時代の著作物をうまく受け入れられるかどうかという問題が残る——ということである。システム自体は著作者たちを保護するようになっているが、たとえばその著作者が示されていないTVゲームは決して少なくない、という問題もある。

スターン氏はROMを盗むこと自体は著作権法違反ではないとした。さらに同氏は、どのTVゲームにも著作権があるという見解にも問題があるし、著作権局は正当でないものは疑しいものとして分類すべきだ、と述べている。

難解な箇所が多いので十分この討論内容を紹介できたかどうか疑わしいが、ここでとりあげられている点は次の三点と考えられる

(1) TVゲームの著作権は認められるが、実際のところ個々のTVゲームは、どの程度の内容以上であれば著作物とされるのか。

(2) さらにそれぞれの著作物としてのTVゲームの著作者は、どう表示されるのか（画面上に©マーク表示されるが、それは一時的でしかない）。

(3) TVゲーム以外のあらゆる著作物と比較した場合、他の著作物がさまざまに利用されたりすることが、TVゲームの場合どうなるのか（キャラクター、ゲーム性などの商品化権）。

これらはすべて解決できるものばかりと言える。

AMOA EXPOSITION 1982
... Our Industry's Bottom Line ...

INTERNATIONAL EXPOSITION OF GAMES AND MUSIC
AMUSEMENT & MUSIC AMOA OPERATORS ASSOCIATION

THE HYATT REGENCY HOTEL • CHICAGO, ILLINOIS
THURSDAY, FRIDAY, SATURDAY – NOVEMBER 18-19-20
AMOA's International Trade Show for Coin-Operated Games, Music and Allied Products

従来のルール尊重し、新会場で
早や小間決定へ
シカゴで開かれるAMOA82

国際的なAM機展であるAMOAエキスポ82はことし十一月十八日から三日間（催し自体は十七日から四日間）シカゴのハイアット・リージェンシーホテルで開かれる。

上に掲げたのはAMOA事務局から本紙に送られてきたAMOAエキスポ82のロゴ。ことしは「アワー・インダストリーズ・ボトムライン（業界の基本線という意味か）」をテーマに掲げている点が注目される。

さて今回は、コンラッド・ヒルトンホテルからハイアット・リージェンシーホテルへと会場を移しているため、従来どおりとはいかないことが数多くある。特に展示会場での小間（ブース）決定については、従来は前年の出展社がそのままスペースを確保できるという優先権が認められていて、空き小間が出来るか他に会場が増えるかしないと新規出展はできなかった。

もちろんこの原則は今回も変わらないわけだが、新会場での小間割当てを従来どおりにするには少し工夫を要する。

海外の国際AM機展は開催十ヵ月前ぐらいから募集が開始され、五ヵ月前ぐらいには小間がほぼ決定されており、しかも出展社が国際的であるなど、日本のAMショーとかなり異っている。もちろんAMOAエキスポ82の展示小間も現在次第に決定されつつある。そこで今回の場合だが、昨年の出展社が同じ数の小間を優先的に確保できる点とAMOAのメンバー歴を考慮し、まず次の十五社が優先的に小間位置を決定するとしている。①ケイ（不詳—編集部註）、②アタリ社、③バレー社（プールテーブルのメーカー）、④バリー社、⑤ロウ・インターナショナル社、⑥UBI社（ユナイテッド・ビリヤード）、⑦D&R（ビリヤードのメーカー）、⑧アメリカン（シャッフルボード）社、⑨スターン社、⑩USビリヤード社、⑪ウィリアムズ社、⑫ミッドウェー社、⑬バリー・ミッドウエスト社、⑭ウィコ社、⑮ダイナモ社。

サン電子が製造許諾した
アタリ社「カンガルー」

米国アタリ社（本社カリフォルニア州サニーベイル、カサール会長）によるTVゲーム機「カンガルー」。サン電子㈱（本社愛知県江南市、前田昌美社長）から製造許諾を受けたもの。

米国筋によるゲーム内容の説明は、子どもカンガルーが誘拐され、木の上のオリに入れられているのを、母親カンガルーが助けにいく——というもの。従ってゲームの名前は「キッド・カンガルー」だと説明する向きもある。

Kangaroo (Atari)

シネマトロニクス社が
XY方式を許諾
シカゴのウェルズガードナー社に

XYモニター特許でライセンス契約したアルウェルズ社長(左)とシネマトロニクス社フクモト社長

米国のシネマトロニクス社（本社カリフォルニア州エルキャニオン、テッド・フクモト社長）では、同社の所有するXYモニター特許に関し、ウェルズガードナー・エレクトロニクス社（本社シカゴ、アル・ウェルズ社長）に対し、使用を認めるサブライセンス権を与えたことを明らかにした。

同社は、同社のもつ特許権についての認識を広く持ってもらうためと説明し、ウェルズガードナー社ではこのことについて安い費用で権利を保護できると説明している。

よくはわからないが、ウェルズガードナー社が今後XYモニター特許の使用権を管理することだけは確かなようである。

セガ/グレムリン社が「ザクソン」で
CM
米国各地のTV局通じ

米国セガ社（本社ロサンゼルス、ローゼン会長）は、セガ/グレムリン社製TVゲーム機「ザクソン」の人気が絶好調なのに乗って、六月下旬以降米国各地でテレビにコマーシャルを流している。

テレビ放送に流される「ザクソン」CMは、遊びかたと同ゲームが現在全米でトップ人気にあることを示した三十秒もの。とくに新鮮で3D効果ある「ザクソン」の画面が家庭のテレビで示されることで、かなり視聴者に強い印象を与えているようだ。なおCM放送は地元ロサンゼルスだけでなく、ゲーム機のメッカであるシカゴ、全米第一位のニューヨーク、それにニュージャージー、フィラデルフィアの各地で六月下旬から七月下旬にかけて放送されている。

海外の話題
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

"灰色機"は違法
米国オハイオ州最高裁が5月26日判決で結論

米国オハイオ州裁判所で争われていた"灰色機"問題は、「灰色機は違法である」という州最高裁判所の判決で同州としては完全に結着がついた。

オハイオ州ではこの事件について一九七九年十月以来なんと二年半に及ぶ審理が、聴聞会、第一審（下級裁判所）、第二審（控訴裁判所）、そして今回の州最高裁判所へと続いてきたことになる。

事件はそもそもミルズ・ジェニングス社の"灰色機""ビデオ・ドローポーカー"が同州クリーブランドのさるクラブに設置されていたのを、同州酒類取締局が摘発したことから起った。まず、七九年十月十六日、ミルズ・ジェニングス社が酒類取締局を相手どって同州フランクリン郡の民事裁判所に訴えを起した。同社は、「ドローポーカーマシンは"それ自体でギャンブル機具"ではなく、従ってそれらを所有することはオハイオ州法ならびに酒類コミッション規則に違反することではない」ことを法廷で明らかにしようとした。

原告（ミルズ・ジェニングス社）は、州内のさまざまな飲食店に設置される同社所有のドローポーカーゲーム機を、酒類取締局が没収したりするのを永久に禁じる命令を求めたわけであり、その根拠として、いかなる金品のペイアウトもしない"娯楽だけの"オペレートである限りこれらの機械はそのまま放置されるべきだ——と主張した。

これに対し地方民事裁判所は八〇年七月九日、ミルズ・ジェニングス社の主張を認める判決を下し、没収を禁じる命令を出した。事件は発展し、州当局はすぐさま控訴し、これには地元オペレーター協会であるOMAA（オハイオ・ミュージック&アミューズメント・アソシエーション）なども参加した。その結果、州控訴裁判所は八一年三月二十四日、第一審判決を逆転させ「ドローポーカーゲーム機はオハイオ州法のもとでは"アミューズメント機具"ではない」との見解を示し、「ポーカーゲームは"ゲームオブチャンス"を内容としており、そういう内容のゲーム機は"ギャンブル機具"である」としたのである。

争いは州最高裁に持ちこまれたが、その訴えの一部についてはすぐさま決定があり、事実上ミルズ・ジェニングス社の敗北に終っていたが、ギャンブル機具かどうかについての判決は延び延びになっていた。今回下った判決はその最終版とも言えるものである。

州最高裁は五月二十六日、TVドローポーカーゲーム機は"それ自体でギャンブル機具"であり、この種のものはオハイオ州法のもとでは違法である、との判決を下した。

この判決は控訴（第二）審の判決を支持するものであり、とりたてて話題になる内容ではないが、州最高裁で明らかに判決を下したことが大きな意味を持っている。その結果同州ではこの種のゲーム機はすべて没収、破壊されることになっている。

ノースカロライナ州検事総長も
"灰色機"は違法との見解示す

ノースカロライナ州でもこのほどルーファス・エドミスタン検事総長が「TVカードゲーム機は州法のもとでは違法だろう」との見解を明らかにしている。

これは司法当局の最終判断の代わりをするものではないが、同氏はこれらの機械（灰色機）の現実を分析したうえで、偶然性、賭けごとなどの要素を抽出、九つの状態を具体的に掲げ「これらはギャンブルを行なうための違法機械である」と断じている。

米国バリー社の子会社はすべて
「バリー」で統一
バリー/ミッドウェー社など

米国バリー社（バリー・マニュファクチュアリング、本社シカゴ、ミューレーン会長）では、このほど同社子会社で「バリー」の名が入っていないものを、すべて"バリー色"に染めあげることになったもようである。

まずアーケードTVゲーム機メーカーのミッドウェー社（本社イリノイ州フランクリンパーク、マロフスキー社長）は、「バリー/ミッドウェー社」となった。今後はゲーム機のパネルにもすべて統一して表示される。

米国有数のディストリビューターであるエンパイアー・ディストリビューター社（本社シカゴ、ジェリー・マーカス社長）は「バリー・ミッドウェスト社」となり、アドバンス・オートマチックセールス社（本社サンフランシスコ、マクマーディー社長）は「バリー・アドバンス社」にそれぞれ社名変更となった。以上二社とバリー・ノースイースト・ディストリビューティング社（本社マサチューセッツ州デッダム、チャールズ・アーノルド社長）は、バリー社系大手ディストリビューターとして知られている。

また米国でも有数のオペレーション会社であるアラジンズ・キャッスル社（本社シカゴ、ウィリアム・T・オダネル・ジュニア社長）も「バリーズ・アラジンズ・キャッスル」に社名を統一している。なお本紙では当分必要な場合以外は「ミッドウェー社」「アラジンズ・キャッスル社」だけで済ませる方針である。

米国で創刊、本格化進む
TVゲーム専門誌
ビジネス確立の表われか

米国のTVゲーム（家庭用・業務用とも）ブームは全体的にいぜん上昇傾向にあり、TVゲームビジネスもすでに確かな産業として確立したように見える。

本欄で紹介した（第183号）雑誌「エレクトロニック・ゲームス」は、昨年末の創刊号（冬号）では季刊だったのが今では月刊になってすっかり定着しているし、今度またひとつTVゲーム専門誌が出ている。創刊されたTVゲーム専門誌の名は「ビデオゲームス」、米国での家庭用と業務用のTVゲーム情報を伝える隔月刊誌で、ニューヨークのパムプキンプレスから発行されている。

「ビデオゲームス」創刊号（八月号）の内容はノーラン・ブッシュネルのインタビュー記事をトップに、業務用TVゲーム十五種の遊びかた、その他TVゲームに関する各種の話題——となっている。

このほかにも、アンチックAM/Gマシン専門誌「ルーズチェンジ」の発行所であるミード出版（カリフォルニア州ロングビーチ）から、近く雑誌「アーケード」が発行されることになっており、その内容は"ビデオゲーム・マガジン"だとしている。こうした専門誌が続々と発行されることはそれだけ産業として確立していることを示しているとも言える。

上の写真は「ビデオゲームス」創刊号の表紙

台湾のアーチック・エレクトロニクス
ATW社に 社名変更

台湾のTVゲーム機メーカーとして知られるアーチック・エレクトロニクス社（本社高雄市、ジエイムズ・ファング社長）ではこのほど社名を「アーチック・トランスワールドINC（ATW社）」に変更した。

社名変更について同社では、米国のアーチック・インターナショナル社（本社ニュージャージー州ブリッジウォーター）と混同されるのを避けるためとしている。つまりアーチック・インターナショナル社は有名なコピーヤーであり、かつ台湾に本拠を置いていることからアーチックというだけで混同され、ビジネスも困難になってきたというわけだ。なおATW社は米国マサチューセッツ州ウインチェスタンに米国支社を持っており、少なくとも米国では明らかに区別してもらいたいとしている。

ATW社は最近TVゲームのオリジナルメーカーになったもようで、昨年から今年にかけてTVゲーム機「マーズ（MARS）」を発売、さらに今後二ヵ月に一機種の割合いで出していく予定だ。

沈滞化するヨーロッパ市場打開で
欧州ディストリビューター会合
バリーピンボールとミッドウェー社

バリー・ピンボール部門（本社イリノイ州ベンセンビル、チャック・ファーマー社長）とミッドウェー社（本社イリノイ州フランクリンパーク、マロフスキー社長）では四月二十六日、モンテカルロのサロン・チャーチルで"欧州ディストリビューター会合"を開いて話題となっている。

両社とも米国バリー社の子会社であるが、今回の会合はそれぞれのヨーロッパにおけるディストリビューター、三十五名を招いて開かれたもの。国別には英国、フランス、西ドイツ、イタリア、スイス、ベルギー、スペイン、デンマーク、ノルウェー、オランダ、サウジアラビアの十一ヵ国にわたっており、国際的なものとなった。

会合ではバリー・ピンボール部門のファーマー社長とトム・ニーマン副社長が"TVゲーム市場に対しいかにしてフリッパーを売るか"と題する講演をし、同社フリッパー「ミスター&ミセス・パックマン」と「ラピッドファイアー」を紹介したのがメインエベントとなった。TVゲームが主流を占めるAM機マーケットに対し、TVゲームとの関連性を持つフリッパー類で巻きかえしを図ろうとする努力を表わすものと受けとられている。

ミッドウェー社からはスタン・ジャロッキー副社長が新製品を紹介し、さらに同社がTVゲームのコピーに対し米国ならびに欧州でどう闘っているかについて語った。同社新製品ではTVゲーム「ソーラー・フォックス」「ロビー・ロト」が紹介され、これらは同社「キックマン」同様に欧州にはライセンスつきでイタリアのザッカリア社から供給されるとしている。

話題のマシン

ジャングル(4場面)で美女を助けに
ターザン活躍
タイトーから「ジャングル・キング」

ジャングルの中を突き進み土人に捕えられた美女を助け出すというTVゲーム機「ジャングル・キング」が、㈱タイトー（本社東京、コーガン社長）から七月下旬に発売される。

これは〝ジャングルキング〟をレバーとジャンプボタンで操作するもので、全部で四場面の展開がある。

最初は木のツルに飛び移っていく場面。ジャングルキングは画面右の木の枝にいて、中央の上部からたれ下がったツルに飛び上がってつかまるが、ツルは常に左右に揺れているので、うまくタイミングを合わせないとアウトになる。ツルは全部で十本出てくる。最後まで飛び移ると川に飛び込み、水中の場面になる。どんどん画面左方向へ進むが、ワニが襲ってくるのでナイフ（ボタンを押す）でやっつけると得点になる。ただし画面右上に表示の〝ダイビングタイマー〟がなくなる前に、浮上して酸素を補給せねばならない。次は坂道の場面で、大小の岩が転がり落ちてくる。これはレバーとボタンを駆使し、ジャンプしたり伏せたりして避けていく。岩を避けるごとに得点。最後は美女が木から吊され二人の土人が見張っている場面で、土人をかわして美女を助けると一パターン終了。パターンを追うごとに邪魔者（サル）などが増えゲームが難しくなっていく。

画面上部にタイマーが表示され、これがゼロになるとジャングルキング一人がアウト。三人アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一人追加される。20インチテーブル型のみで定価六十万円。

ジャングル・キング

こまやからプライズマシン2種
お山のクレーン
とパチンコ式の「ロックンロール」

㈲こまや製作所（本社神戸市、田中弘社長）からアーケードゲーム機「お山のクレーン」と「ロックンロール」の二機種が、七月中旬に発売となった。

「お山のクレーン」はボタン操作でクレーンを操作し景品を出すもので、ゲームはタイマー制。盤面には工事現場が描かれ、中央部に左右へスライドするクレーンがあり、下部には景品が並んでいる。ボタンが三つあり、クレーンは左端ボタンで左へ、中央ボタンで右へ移動するので、適当なところに来たら右端ボタンを押すとクレーンが下がり、景品をうまくつかめばそれが払い出される。ただし盤面奥にデジタル表示されたタイマーカウントが六十から減っていき、ゼロになるとゲーム終了（十五秒から八十秒まで切替可能）。なおゲーム中にメロディー（八曲つき）が流れる。定価三十六万円。

「ロックンロール」はパチンコ式のプライズマシンで、二つのパチンコがついている。盤面上部には数ヵ所の穴があり、中央部の奥に数字（一から十五まで）が扇状に並んでいる。まず左のパチンコで球を打ち上部の穴に入れると、その穴に表示された数（一から三まで）だけ中央部の数字に矢印が点灯する（入った穴が三なら三ヵ所の矢印が点灯するが、アウトの穴に入ればゲーム終了。次に右のパチンコで球を打つと球は円形コースをクルクル回り、その回転数が矢印で示された個所の数字と一致すれば、景品が払い出される。定価四十万円。

お山のクレーン

ロックンロール

花のミツを次々と集めていく
ファンキービー
基板のみでオルカから発売

ミツバチをテーマとしたTVゲーム機「ファンキービー」が、㈱オルカ（本社東京、岡本栄社長）から七月上旬に発売となった。

これはミツバチ〝ファンキービー〟が花の蜜を集めながら巣に帰るというゲームで、登場するキャラクターにより全部で十六場面の展開があり、八方向レバー（上下方向は前進で、上はスピードがアップし下はダウンする）と発射ボタンを操作するもの。

ファンキービーは一場面に数ヵ所ある花にとまり蜜を集めながら飛んでいくが、途中に川や海の場面もある。襲ってくるのはすべて虫で、敵のハチとともにクワガタ、ゲンゴロウ、カマキリ、バッタ、トンボのほか、スズメバチ（これのみ発射攻撃をしてくる）など種類も豊富に登場。また障害物として木、岩、木こりの家、火などがあり、場面展開とともに現われる。花以外のものに触れるとアウト。最後に六角形の大きなハチの巣にたどりつくと、集めた花の蜜の量に応じてボーナス得点が加算される。ファンキービーが三匹アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一匹追加される。

基板販売のみで定価は七万九千円。

ファンキービー（画面）

話題のマシン

障害物を避けていくスイマー
8方向と潜水
テーカンから初のオリジナルTV

㈱テーカン（本社東京、柿原孝社長）から同社初のオリジナルTVゲーム機「スイマー」が七月下旬に発売となった。

これは〝スイマー〟がいろんな障害を避けながら宝島を目指して泳いでいくというゲームで、八方向レバーと潜水ボタンを操作するもの。

宝島にたどり着くまでに、障害の種類により大きく四場面に分かれている。まずデバガメが現われ、続いてゲリラカニ、キョンキョンアメンボ、ピラニアの順でゾロゾロと出没するほか、前半に流木と巨大カニ、後半は岩が邪魔をするので、これらに触れないように泳いで進む。危険な場合はボタンを押すとスイマーが潜り、二等身分離れた所から出てくる（水中でも八方向への進行が可能）。

また流れてくる〝パワーエサ〟を食べると、一定時間敵をやっつけることができる。各パターンごとに9種類のフルーツが一個ずつ流れてくるが、これを取ると得点になるほか、一種類全部（四個）を取ると宝島に到着後、その種類に応じてボーナス得点（宝箱を開ける）となる。なおピラニアを全滅させないと宝島へは進めない。

得点はスイマーが平泳ぎで一かきするごとに十点、フルーツは百点から四百点まであり、パターンを追うごとに高得点、ゲリラカニ、キョンキョンアメンボ、ピラニアは各二百点。スイマーが三人やられるとゲーム終了だが、ゲーム終了後に十から九十までの数が点滅しボタンで止めた数が指定数ならスイマー一人追加。

定価は20インチテーブル型、同ラバタイプとも五十万円、基板十二万八千円。

スイマー

体力づくりシリーズ
スポーツ性のある
〝アメフト〟
エスコ貿易から発売中

体力づくりを指向した遊戯機「アメリカン・フットボール」が㈱エスコ貿易（本社東京、森健次郎社長）から発売されている。

これは同社と宝化学㈲との共同開発による遊戯機で、文字通りアメリカン・フットボールをテーマとしたものでその要素のひとつを採り入れている。フットボールを脇に抱えてダッシュしようとする選手の人形が立っており、バックにチアガールが描かれている。硬貨を投入し、人形の両肩に手を当てて力いっぱいに押すと、バックの盤面右上に押した力がキログラムでデジタル表示される。電取認可対象外。

定価百二十万円。

アメリカン・フットボール

カワクスから初のTV基板
故郷へ帰る土人
3場面ある「ゴンタ・ロードラッシュ」

㈱カワクス（本社大阪、川楠俊太郎社長）から同社初のオリジナルTVゲーム機「ゴンタ・ロードラッシュ」が七月上旬から発売されている。

これは土人〝ゴンタ〟がいろいろな障害を乗り越えて故郷のアフリカに帰るというもので、全部で三場面ある。

まず都会の道路の場面から始まり、次々と走ってくる車を避けながらトンネルなどを抜けて進む。途中で襲ってくるモンスターに対してはヤリ（ボタン操作）でやっつける。

次に荒野の場面となり、ヘビなどをやっつけて進む。またワニを避けて泳いで渡る川もある。川ではヤリは通用しない。第三場面は田園で、モンスターやヘビなどをやっつけて進むと、最後は船に乗って無事アフリカに帰る。

なお画面右側にゴンタの進行程度を示すレーダーとタイマーがある。タイマーがなくなるとゴンタ一人がアウトになるが、途中でドル袋（百点）、バナナ（二百点）、水の入った器（三百点）を取り、ヘビとモンスター（各五百点）をやっつけるとその得点に応じてタイマーが増やされる。また各場面をクリアするごとに虹が現われ、ボーナス得点となる（五百点、千点、千五百点）。タイムアウトか敵の襲撃によりゴンタが三人やられるとゲーム終了だが、一万点以上で一人追加となる。

基板販売のみで定価十二万八千円。

ゴンタ・ロードラッシュ（画面）

ファファ12弾
タスコの「ロボット・はっちゃん」

子どもたちに大人気のキャラクターを採用したエアーアクション遊具「ロボット・はっちゃん」が、㈱タスコ（本社大阪、上原勝社長）から発売となった。

これは同社〝ファファシリーズ〟第十二弾で、愛きょうのある「はっちゃん」の中で跳んだりはねたりして遊ぶ。二十人用。直径六メートル、高さ七メートル。

定価三百万円。

ロボット・はっちゃん

話題のマシン

上から見たボクサーの動作で
3場面展開
ロジテックから「ラッシュ・ボクサー」

ボクシングをテーマとしたTVゲーム機「ラッシュボクサー」が、㈱ロジテック（本社神奈川県藤沢市、中川章社長）から七月下旬に発売となる。

これはボクサーがパンチを出して動物や敵ボクサーをやっつけていくもので、三つの場面がある。画面下部に両手にグローブをつけたボクサーがいる。操作は四方向レバー（上下方向で画面が上下に流れ、左右方向でボクサーが左右に移動する）とボタン（押す時間によりショートとロングのパンチを駆使できる）。

野原と海岸の場面が交互にあり、両場面の間に〝チャンピオン〟場面がある。野原では親子のカンガルーが、海岸ではカニとタコがそれぞれグローブをつけて勝負を挑んでくるほか、海ではサメが攻撃してくる。チャンピオン場面はゴングが鳴って敵ボクサーとの対戦となり、三回の勝負をする。各場面の最初にタイマー数が表示され、ゲーム進行とともに減っていき、クリアー時にその残数がボーナス得点として加算される。ただし画面をバックさせたり、ミスパンチをするとタイマー数がさらに減り、ゼロになると一人アウト。野原と海岸の場面は前へ進んでいくため、プレイヤーが全体のどの位置にいるかが表示される。

得点は子カンガルーとサメが各五十点で、そのほかはミステリー得点。ボクサー三人アウトでゲーム終了だが、一定得点以上または敵ボクサーに三連勝すると一人追加される。

定価テーブル20ｲﾝﾁ型五十四万円。基板でも販売。

ラッシュボクサー

電動パチンコ式の〝零戦〟
名豊からプライズマシンとして

サミー工業㈱製のアーケードゲーム機「零戦」が、㈱名豊商事（本社東京、高梨政巳社長）を総発売元として七月上旬から発売されている。

これは電動パチンコを採用したプライズマシンで、同社〝盤面入替方式〟シリーズの新作。同シリーズの他の盤面と入替えができる。三十秒間（切替可能）球を打ち、一定得点以上入ればリプレイとなり、さらに一定得点を加えると景品が出てくる。盤面中央のVチャッカーに入ると零戦の翼が連続十回開閉し、開閉中に再度入るとまた続けて十回開閉する。定価三十四万円。

零戦

朝日、初のバッテリーカー発売
親子いっしょ 前後に乗れる
メロディーカー、消防車など3種

朝日エンジニアリング㈱（本社大阪、佐原十郎社長）から同社初のバッテリーカー「パトロールカー」、「消防車」、「メロディーカー」（二種類）の四機種が、七月中旬に発売となった。

これは子ども用シートの後部にも大きなシートがあり、子どもと大人とが前と後ろに一緒に乗ることができるのが特徴。作動は各機種とも右足でペダルを踏む。タイマーは六十秒、九十秒、百二十秒の三段階に切替可能。作動中、ハンドルの前に付いている二つのパトライトが点灯する。

「パトロールカー」は米国のパトカーのサイレン音が鳴る。「消防車」は真っ赤な車体の後部にはしごが描かれており、サイレン音が出る。「メロディーカー」は車体がブルーとオレンジ色の二種類あり、エンジン音とメロディー（切替）がついている。

定価は各四十五万円。

パトロールカー

メロディーカー（上、下）

消防車

電子セレクター
全機能を集約した旭精工の新製品

エレクトロニクスを採用したコインセレクター「電子セレクター810－E」が、旭精工㈱（本社東京、安部寛社長）から七月下旬に発売となる。

これはセレクターの硬貨選別機構を電子化し、光学センサーにより硬貨の材料成分まで見分けられるもので、外国貨幣や鉛などあらゆる擬似硬貨を選別し、針金などによるイタズラも徹底防止。

定価一万三千円。

電子セレクター810－E

TRON（コンピューター・グラフィックス）［CG利用の未来派映画と高度なTVゲームがタイアップ］

©Walt Disney Productions

ミッドウェー社製「トロン」

映画　鮮明なコンピューターグラフィックスの画像

ウォルト・ディズニープロダクションズ社が作った映画「トロン」が、七月九日全米で一斉に公開され、これに先立ちニューヨークを主な舞台にTVゲーム機「トロン」を使ったTVゲーム大会まで開かれている（本紙第190号「海外の話題」参照）。

映画「トロン」は、コンピューター・グラフィックスによる画像を基本にしており、内容もそれにふさわしいものになっている。それだけに、映画技術上も〃第三次革命〃を示す画期的なものとなったもようだ。

使用されたコンピューター・グラフィックスは特殊コンピューターをもつ四社が担当し、とくにマジャイ社が作った光速車のゲームシーンなどは圧倒的迫力となった。映画はコンピューター・グラフィックスによる画像がほとんどを占めているが、これに実写、アニメ、透過光などを組み合わせ五段階の多重撮影となっている。このため制作費も一秒間平均十一万円、最高二百万円かかったとのことだ。

映画自体は一時間四十三分間、目もくらむような輝きとスピードで展開していくため、ゲームマシンファンには格好の楽しい映画となっているようだ。ストーリーは、次にそのあらましを掲げておくが、あくまでも未来社会のフィクションだが、主人公がゲーム場のオペレーターだというのも面白い。米国ではすでに公開が開始されているが、日本では十月ごろ東宝洋画系から公開される予定になっている（資料はいろいろあるが写真は東宝提供）。

ゲーム　冒険シーン四場面が、TVゲーム機化された

「トロン」はTVゲーム機にもすでに置きかえられている。業務用TVゲーム機「トロン」は、米国バリー／ミッドウェー社がディズニープロと提携して制作したもので、ゲーム内容も映画「トロン」にちなんだものとなっている。

TVゲーム機「トロン」は独特のキャビネットのアップライトで、操作は左手のダイヤル（方向を決める）、右手のボタンSWつきのレバー（発射、走行、スピード調節）で行なう。一パターン四ゲームで、四つの異なる空間をそれぞれ脱出するのがテーマで、それぞれが勝負どころとなっている。

四つのゲームの内容は次のとおり。①迷路上のタンク戦。敵戦車に対して迎撃する。②宇宙グモ（のようなもの）を迎撃しながら画面中央の避難所へ逃げ込む、入出力タワーゲーム。③ライトサイクルゲーム。映画に出てくるが、壁を作る光速車を走らせ、相手の動きを封じるもの。④MCPをとり囲む壁を打壊し、MCPを破壊するゲーム。壁はたえず回転しており、うまく打破し、中に飛びこまねばならない。プレイヤーは四ゲームを自分で選びながら進めていく。

日本での発売などは一切未定。

映画「トロン」から〃ライト・サイクル〃ゲームで、光速車を走らせているところ

エレクトロニクス社会の壮絶な戦いをテーマに

コンピュータが網の目のように張りめぐらされたアメリカ。人間の営むあらゆる活動を着実に、しかも静かに浸蝕してゆく無機質な電子の世界。ENCOMはその中でも、ペンタゴン（米国防省）にも通じている巨大なネットワークを持ったコンピュータ会社だった。フリン（ジェフ・ブリッジス）は今でこそ場末でゲームセンターを経営していたが、昔は将来を嘱望された天才的なエンジニアだった。しかしあまりの有能さを恐れた社長のデリンジャー（デビッド・ワーナー）は、フリンが素晴しいプログラムを完成させたあと、彼を首にしてENCOMから追い出してしまった。

ある日、ENCOMの同僚であるアラン（ブルース・ボックスライトナー）とローラ（シンディ・モーガン）がやって来て、デリンジャーが好き勝手にプログラムを作り変えていると知らせてきた。

アランとしてはトロンというプログラムを使って、デリンジャーのマスター・コントロール・プログラム（MCP）を監視しようとしたがうまくゆかないという。フリンはアランたちと一緒にENCOMに忍び込み、デリンジャーの悪業の証拠をつかむことにした。しかしフリンが端末機に座ってコンピュータを作動させようとした時、強烈な衝撃がフリンの身体の中を通り抜けた。研究所内にあった物質転換のレーザー光線が彼に照射されたのだ。もうろうとする意識の中で目覚めたフリンは、まもなく自分が恐るべき異様な空間に投げ出されているのに気付いた。薄明りの中で何ものかがチカチカと光り輝く世界。しかし、この世界を探索する間もなく、一人のエレクトロニクス人間に捕まり、監房に入れられてしまった。そしてそこでフリンはアランに会った。「アラン、君もか」と叫ぶフリンに、相手はけげんな顔つきでこう答えた。「君はどうして僕のユーザーの名前を知っているんだ」

ユーザーだって？それはプログラマーの別名だ。そうか、彼らは人間ではないプログラマーが作ったプログラムたちなのだ。そして、自分はあのショックによってコンピュータの電子回路に迷いこんだのだ。フリンは自分の置かれている状況を理解し始めた。エレクトロニクス人間になりすましたフリンは、アランの作ったプログラムであるトロンから、この世界について、ある重要な事実を聞き出した。コンピュータ内にあるMCPによってすべてのプログラムが支配されており、その執行官がサークと呼ばれるプログラムであること、その下に赤い戦士と呼ばれる数多くの兵士がいること。

そしてサークがトロンにユーザーに対する忠誠心が試される時が来た。もう一人の囚人ラムとともに三人は電子格子盤（グリッド）の競技場に連れ出され、三人の赤い戦士とともに死を賭けた〈ライト・サイクル・ゲーム〉を争うことになった。これは単なるゲームではなかった。現実の世界では遊びでしかないゲームが、ここでは生死にかかわる恐ろしい殺人ゲームだった。しかしゲーム開始後、トロンが一人の赤い戦士を狙って、グリッドを囲む壁にそいつを激突させた。その衝撃に壁がゆらめき、すっぽり穴があいた。この隙を狙って、三人はゲームから離れ、エレクトロニクス世界の陰気な峡谷へライト・サイクルに乗って飛び出した。〈ビデオゲーム・タンク〉に乗った赤い戦士たちの追撃〈ソーラー帆船〉に乗ったフリンたちに襲いかかるサーフたちの〈空母〉、〈ゲームの海〉で壮烈な戦いが始まった。

フリンの英知とトロンの勇気が、MCPに支配された暗黒のエレクトロニクスの世界を解放するのはいつか!?

映画「トロン」から、悪漢サークの護衛兵に捕えられた主人公フリン（中央）。多重撮影が見事だ

メダルゲーム場運営基準

（昭和48年12月制定）

全日本遊園協会

本運営基準でいうメダルゲーム場とは、メダルを使用して遊戯を行ない、その遊戯の結果がメダルで還元されるようなシステムを採用した営業形態のゲーム場をいう。メダルゲーム場の運営に当っては、関係官庁等の指導を尊重すると共に、少くとも次に挙げる各項目を厳守しなければならない。

1　賭博行為の禁止

Ⓐ取得メダルの財物への交換など賭博行為と看做される行為は一切しない。

Ⓑ宣伝文言、店名についても賭博行為を連想するようなものを採用しないなど、賭博を未然に防止しなければならない。

2　取得メダルの預かりの規制

取得メダルに対して「預かり証」は発行してはならない。

3　18歳未満の者の入場制限

Ⓐ保護者の同伴のない18歳未満の者に対しては、ゲーム場内に客として立入らせてはならず、またゲームをさせてはならない。

Ⓑ午後11時以降は、18歳未満の者のゲーム場内への立入りを一切禁止する。

4　偽貨対策としての使用メダルの基準

ゲーム場で使用するメダルは、直径30ミリ以上とするか、または強磁性体の材質を使用しなければならない。

5　店内照度の基準

店内照度は、床面で10ルックス以下にならないように配慮すること。

6　営業時間の基準

営業時間は、休日の前日を除き、日出時より午後12時までとすること。

7　ゲーム機の再販規制

ゲーム機の再販の際は、必ず取引のどちらか一方が古物商の営業許可を得ていなければならない。

8　営業規模の基準

一つのゲーム場に設置するゲーム機等の最低規模を20台とすること。

9　開業届出書類の提出

新たにメダルゲーム場を開店する場合は、別紙様式により、所轄警察署に届出をするものとする。

10　規制項目の掲示

上記、1のⒶ、2、3のⒶⒷに関しては、ゲーム場で客が最も見やすいところへ掲示しておくこと。

メダルゲーム場開設届

警察署長 殿

メダル・ゲーム場開設届

このたび、メダル・ゲーム場を開設致しますので、下記の通りお届け致します。

昭和　年　月　日

届出人 住所

氏名　印

	1. 開設年月日 昭和　年　月　日
2. 事業所名	3. 事業所責任者
4. 事業所住所	5. 電話番号 (　)
6. 会社名	7. 代表者
8. 会社住所	9. 電話番号 (　)
10. 使用機種名 イ. スロットマシン(シングル)　台	ニ. マスゲーム　台
ロ. スロットマシン(マルチ)　台	ホ. 射入遊具(ルーレット等)　台
ハ. ビンゴゲーム　台	ヘ. その他(　)　台
11. 使用メダル イ. 直径　mm　ロ. 厚さ　mm	ハ. 材質　ニ. 見本
12. 店内照度　ルックス	14. 特記事項
13. 営業時間 イ. 平日　時より　時まで	
ロ. 土曜　時より　時まで	
ハ. 日曜　時より　時まで	
3枚複写　1. 警察署 3. 届出人　2. 事務局	受付　年　月　日　担当者　備考

添付書類　1. 会社経歴書　2. 会社登記謄本　3. 使用メダル見本
（個人の場合は 1. 履歴書　2. 戸籍謄本　3. 使用メダル見本）

《編集部註》　上は「メダルゲーム場運営基準」全文と「開設届」の書式である。この基準は昭和48年12月、メダルゲーム協議会ならびに全日本遊園協会によって、業界側の自主規制として制定された。メダルゲーム機を設置する専業ゲーム場が守らねばならない、最低限度の基準として現在でも尊重されるはずのものである。

連載小説〈15〉

朝日のごとく爽やかに

SOFTLY AS……SUNRIZE

和佐　健吉

探偵について（O）

　大阪にしてはゆったりと落着いた気分になれる本屋になっている青泉社で、はじめの頃こそ雄介のことを気掛りにして粒来哲蔵の《うずくまる陰影のための習作》をみながらも本のことより雄介のことを気にしていたのだが、青泉社のひっそりとして静謐な店員の息遣いさへ聴きとれそうな雰囲気の中で知らず知らずの間に書籍の世界へとひきずりこまれてしまっていた。

　淳介は以前本の世界に淫してしまうということがあり、結婚する時とその後子供が産れて転居する時と大量に本を処分した苦い記憶がある。

　性懲りもなく本をみていると本のもつ魔力に魅惑されその虜になってしまう。淳介は粒来哲蔵の詩集の隣に並んでいる箱いりの立派な詩集を手にとる。吉田文憲《花輪線へ》である。

　荒川洋治が出てきた時に新しい詩の時代がやってくるような感じがしたことが一度あったのだが荒川洋治は荒川洋治ひとりで小説の村上春樹や評論の川本三郎とよく似た資質をもっているようであった。しっとりとした果汁が多い詩の滴をしたたらせながらもやはりひとりというのはどうしても弱くなってしまうのである。

　吉田文憲の《花輪線へ》を手にした時まさにふとそういう気がしたのだが、この一年ばかりの間に活躍が目立ってきた詩人たちの動きは、まずその数が近来になく多いことから、何かニューウェーブを形成しそうなダイナミックなものをもっている。

　マネージャーの吉川さんが気をきかせてそうしたのか、ここでは吉田文憲の本の隣のいっかくにそういう詩人や批評家の本たちがずらりと揃えてあった。

　平出隆詩論集《破船のゆくえ》、荒川洋治《詩は、自転車に乗って》、荒川洋治詩集《醜仮廬》、瀬尾育生《鮎川信夫論》、平出隆詩集《旅籠屋》、村瀬学《初期心的現象の世界》芹沢俊介の評論《家族の現象学》、神山睦美《成熟の表情》、瀬尾育生詩集《吹き荒れる網》、井坂洋子《男の黒い服》、伊藤比呂美《青梅》、吉田裕《吉本隆明とブランショ》、石毛拓郎《子がえしの鮫》、ねじめ正一《下駄履き寸劇》、阿部恭久《田のもの》、荒川洋治《チューリップ時代》、これはあまりにも悲惨な詩集なのだが黒瀬勝巳の《幻燈機のなかで》、阿部岩夫《不覊者》、藤井貞和《ラブホテルの大家族》、それらの本の横に高橋洋児《物神性の解読》とか今村仁司の《労働のオントロギー》がすぐに続いているのもいかにも若手の労作が並んでいるようで吉川さんの愛嬌にみちたサーヴィス心がうかがえて微笑ましかった。

　いろいろとそれらの本をみながら淳介の気持は複雑に揺れ動いたのであるが結局淳介はいちばんはじめに手に取ってみた吉田文憲《花輪線へ》を購い、覚めてみればやはり雄介のことが気になるので例の喫茶店へとやや急ぎ足で歩を運ぶ。

　大きな倉庫が建ち並ぶ街はもうとっぷりと暮れていてその下を流れる運河は墨色の油を泛べ黒くぎらぎらしていた。

　暗闇の〈行きどまり〉橋を渡って新しい街へ入るとここはもうまったくの別世界であった。

　終戦直後に眩しい感じでこれがアメリカのリッチさかとおもったようなあの懐かしいぎんぎらぎんのイルミネーションが華やかにウインクをくりかえし、七色の横文字で店名を送るネオンサインが輝き、街灯はオレンジ色のナトリウム管から昼光色の蛍光灯まで混じえたカクテル光線が燦き欅の並木の緑がその光に濡れそぼち、花壇の花たちはその輝きをうけてひとしおその色を艶かになまめかしいものにして夜の街の冷気はかぐわしいものであった。

　例の喫茶店に入る、ひっそりと静かである。

　朝のテーブルと同じテーブルに座る、後はまったく同じ手順でコールコーヒーがやってきて淳介は一口コールコーヒーを飲み煙草をすうことになる。

　煙草は朝の煙草と違っていた、青泉社を出たところで煙草屋においてあったマイルドラークのロングのケースがいかにも涼しい感じがしていて好もしくついケースに惹かれてこれを買っていたのだ。

　ロングピースではなくて淳介はロングマイルドラークに火をつけた。

　一息いれて落ち着いたところで気がつくと、朝と同じ隅っこの雄介が指定してきたテーブルに朝と同じ愛くるしい若い女のこが朝と同じようにして《ランボー詩集》をみていた。

　〈おやおや〉と淳介はおもう、どうしたことだろう、心なしか淳介がその女性をちらと見た時にそのひとは一瞬にこっとしたような感じもする。

　煙草を心ゆくまで肺の腑にすいこみ、さっきの《花輪線へ》に目を通しておこうと本を箱から出そうとするのだがきつくてなかなか箱から本が出て来ない。この詩集はどうやらここで私に読んで欲しくないとおもっているようだなと淳介は感じるのだがほかに読むものがないので最後にはやっきになって本を箱から出そうとしている。

　と、こつこつと軽やかな靴音で件の若いはなやいだ女のこがやってきて

「あの」

と靨をうかべ顔をやや横に傾げながら淳介に話しかける。

「そのシガレット一本頂けないかしら」

「ええ　どうぞ」

　本とちがってロングマイルドラークはその女性に吸われるのを喜んでいる風情でいとも軽軽とケースから飛ぶようにして出て来た。

　こつこつと軽やかに心もちモンローのようにこまたの切れあがった女性は後姿の豊かな格好よいヒップで淳介にたっぷり話しかけながら自分のテーブルにもどると、軽く頭をふるようにしてロングヘアを肩の後にやり、煙草に火をつける。

Overseas Readers Column

Only JAMMA-Ok'd Items Can Be Exhibited

Exception Rule To Eliminate Gambling Machines

In an effort to eliminate certain types of gambling machines which are severely effecting the amusement machine business in Japan, the Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA) has established various regulations which include one that prohibits the exhibition of such machines in the coming 20th AM Show. In a move to completely eliminate slot machines (for example those made by Bally) an "exception rule" was adopted by JAMMA at the end of June (see the July 1 issue of *Game Machine*).

In view of the deplorable fact that the illegal operation of gambling machines is conspicuously increasing (video poker, to mention only one), JAMMA warned all its members not to manufacture and sell particular machines. This regulation has already been adopted by the JAMMA board of directors at a meeting which was held on May 21. The original regulation, however, was contradictory in that it would include even those machines which are operated legally according to Medal Game Parlor Management Standards.

This contradiction was tackeled by the Committee for Promotion of Sound Amusement (CPSA) which had been engaged in formulating the original regulations. The CPSA, striving to set down the necessary corrective steps, was responsible for the eventual partial revision of the JAMMA regulation as passed at the board of directors meeting on June 26th.

As a result of the partial revision, the spectrum of gambling machines that can be exhibited at the 20th AM Show has somewhat expanded. While slot machines and bingo by Bally, and horse racing games that can be enjoyed by several players – to mention only a few – can now be exhibited, it is very likely that conspicious gambling machines will be strictly prohibited, and the members who are manufacturing or selling such machines will be expelled from JAMMA.

Masaya Nakamura, chairman of JAMMA, and chairman of the 20th AM Show Committee, said that he would not contaminate the amusement machine business with such dirty business – and would not put up with those that damaged the legitimate amusement machine business.

Sega/Esco Private Show Attended by Over 800 Visitors on July 2

"Subroc-3D" Now Released

Sega/Esco Private Show Held

On July 2, Sega Enterprises Ltd. of Tokyo held a private AM trade show at the Hotel Pacific, Shinagawa, Tokyo, under the co-sponsorship of Esco Trading Co., Inc. of Tokyo. The show was attended by some 800 trade personnel and along with Sega's "Subroc–3D" many other new products and games were exhibited. Those in attendance found a variety of goods which were able to satisfy even the most diverse interests.

The main exhibit was "Subroc–3D" – the world's first three-dimensional video game to be completed and put on the market. Available in two models – cockpit and upright – the game has additional brand-new features compared to those unveiled on March 1; features enough to fully satisfy the most demanding players. Sega's "Monster Bosh" video game is complicated, but players enjoy, playing it and as such it is very popular.

New video games of other manufacturers unveiled at the show are as follows:

Irem Corp's "Moon Patrol" is played by running a moon car on a three-dimensional screen while circumventing various obstacles. "Swimmer" of Tehkan International Co. features a swimmer who while swimming forward has to dodge obstructions. "Mole Attack" of Rollertron Corp. is a video game version of 'mole tapping'. The player is awarded a score when he hits the mole's head, but his score is reduced when he hits the moles ass which appears from time to time.

"Red Selector" and "Rorgien" now being jointly developed by Sanritsu Electric Co. and Esco Trading were unveiled at the show, though they are not ready to be marketed at this time. "Red Selector" requires the player only to open panels to score points. "Rorgien" is a space war game played on a multi-dimensional screen. "Tsume Shogi" (chess problem) was also exhibited by Coreland Technology. It is a video game version of Japan's own game, 'Tsume Shogi'. The name remains yet to be fixed.

Sega will undertake the marketing of the new game.

Similar to Esco Trading, Sega Enterprises Ltd. of Tokyo is Japanese subsidiary of Sega Enterprises, Inc. of Los Angeles, U.S.A.: Sega Japan is one of the leading manufacturers, distributors and operators.

Editor: *Masumi Akagi*
Publisher: **Amusement Press, Inc.**
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan

Irem Head Office Moved

Irem Corp. of Osaka has recently moved its head office to Matsubara City, Osaka, where its Operation Department is located. The new head office starts up July 19. (The overseas Business Dept. will move on August 6). Their new address is:

29-3-1, Nishiotsuka, Matsubara-shi, Osaka 580, Phone: (0723) 33-5451 (Overseas Business Dept.), Telex: J 63074

Irem Licenced "Moon Patrol" To Williams

Kenzo Tsujimoto, president of Irem Corp. of Osaka, announced that on June 18 Irem granted Williams & Electronics, Inc. of Chicago, U.S.A., manufacturing rights concerning the video game "Moon Patrol" developed by Irem.

The current licence is said to cover all the world market, except Japan, and has been granted on a PC board basis. It is planned that shipments to Europe will be made by Williams at mid-July. At the same time, Irem will commence shipments in Japan.

"Moon Patrol" of Irem features an armed moon car that is run on the moon surface while jumping over various future obstacles. 3-dimensional background is another feature of this game.

"Moon Patrol"